AMIGA • ... ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

SECRET SERVICE

84 STRONY

GRUDZIEŃ (12/95)

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 3 zł 30 gr

33000 zł

UWAGA 84 STRONY 100% COLOUR

+CD ROM dla prenumeratorów + KALENDARZ na 1996 = eSeS

30

Nowa pukawka na PC

GAMEGUN

Z Geografii

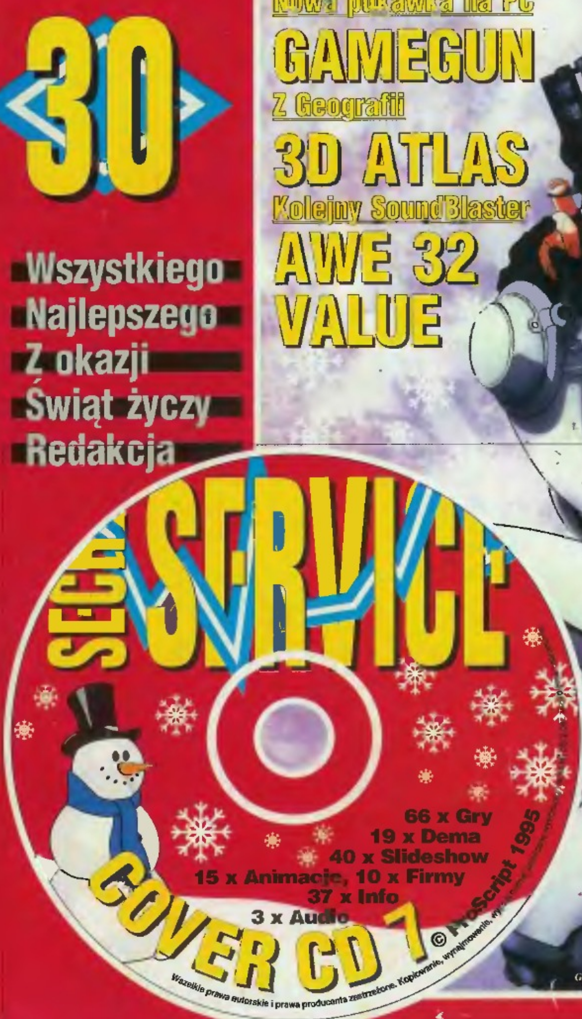
3D ATLAS

Kolejny SoundBlaster

AWE 32 VALUE

Wszystkiego Najlepszego Z okazji Świąt życzy Redakcja



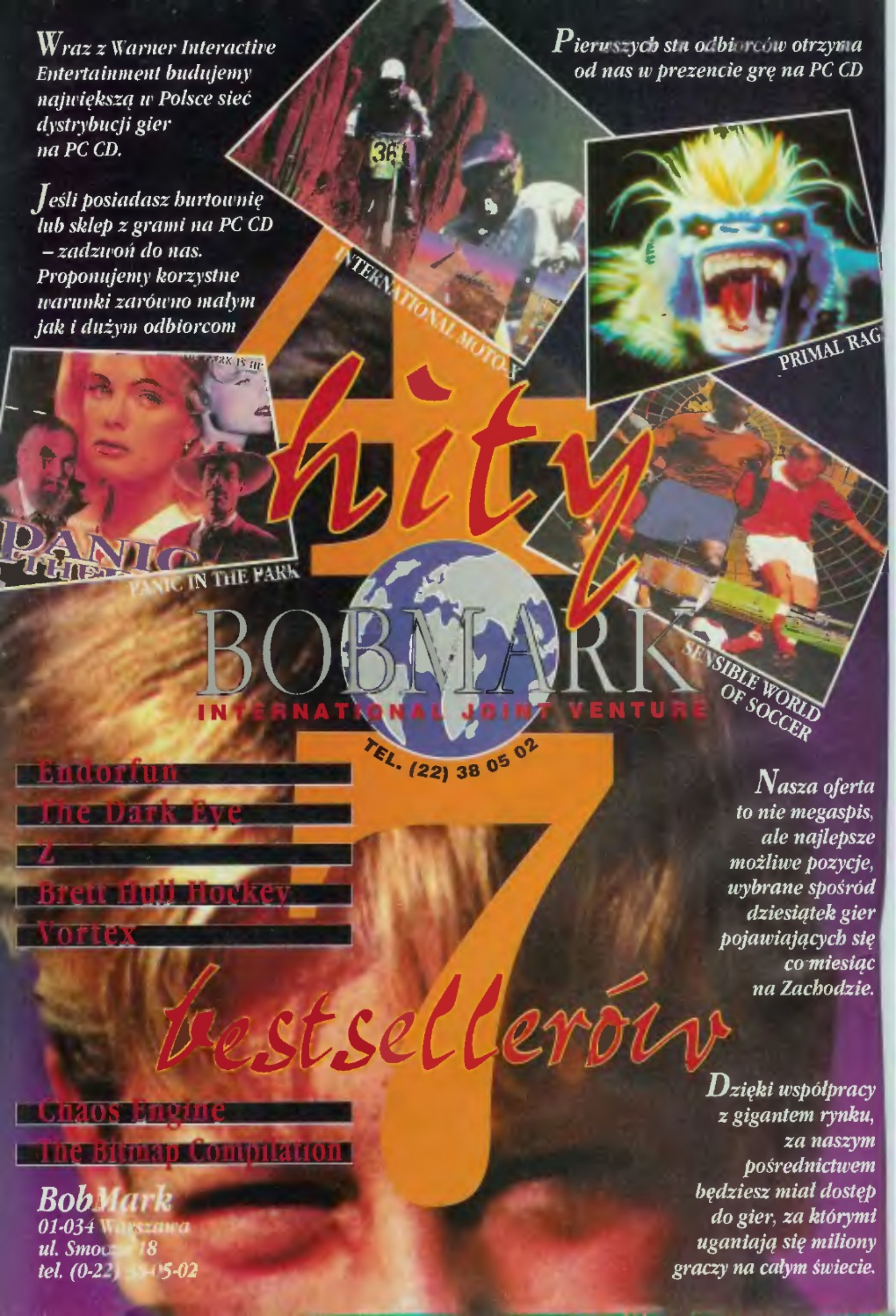


Grafika:

MORTAL KOMBAT 3 KONKURS


Koniecznie zajrzyj do naszych sklepów firmowych
Nowe, wspaniałe gry!
INCA
WYDANIE KOLEKCJONERSKIE
CRUSADER
WING COMMANDER IV
NBA LIVE 96
EA SPORTS
Magic Carpet 2
BULLFROG
Wkrótce ukażą się również:
Frontier First Encounter,
Machiavelli,
Ceasar II,
Heart of Darkness,
F1 Grand Prix II,
Top Gun
Dystrybucja:
IPS
IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66, 642 27 68
oraz
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262
tel./fax (0-3) 175 39 72


POLSKA INSTRUKCJA
PRZYSTĘPNA CENA
STONEKEEP
Gra w którą zawsze chciałeś zagrać
Interplay
Stonekeep to pięć lat pracy stuosobowego zespołu i ponad pięć milionów dolarów zainwestowanych w produkcję.
Niesłychaną swobodę połączono z realistyczną renderowaną grafiką.
Olbrzymi, nieznany świat tętniący swoim własnym życiem czeka na Ciebie ...
JUŻ W SPRZEDAŻY
Autoryzowany dystrybutor w Polsce - CD Projekt
Sklep firmowy: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel./fax (0-22) 672-80-18
Biuro handlowe: Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel./fax (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51
Do kupienia w sklepach komputerowych na terenie całej Polski.
Adresy niektórych punktów sprzedaży na str. 74. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych.



Wraz z Warner Interactive Entertainment budujemy największą w Polsce sieć dystrybucji gier na PC CD.
Jeśli posiadasz hurtownię lub sklep z grami na PC CD – zadzwoń do nas. Proponujemy korzystne warunki zarówno małym jak i dużym odbiorcom
Pierwszych stu odbiorców otrzyma od nas w prezencie grę na PC CD
INTERNATIONAL MOTO-X
PRIMAL RAGE
PANIC IN THE PARK
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
hity
BOBMARK
INTERNATIONAL JOINT VENTURE
TEL. (22) 38 05 02
Endorfun
The Dark Eye
Z
Brett Hull Hockey
Vortex
bestsellerów
Chaos Engine
The Bitmap Compilation
Nasza oferta to nie megaspis, ale najlepsze możliwe pozycje, wybrane spośród dziesiątek gier pojawiających się co miesiąc na Zachodzie.
Dzięki współpracy z gigantem rynku, za naszym pośrednictwem będziesz miał dostęp do gier, za którymi uganiają się miliony graczy na całym świecie.
BobMark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel. (0-22) 38-05-02





Ascendancy....61



Battle Beast....28
Bicycle Baccart....33
Bicycle Gin....32



Chaos Control....62
Combat Air Patrol....34



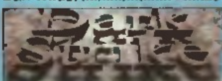
Command & Conquer....66



Crusader: No Remorse....36



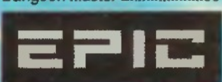
Dan Wilder....20



Dark Strike....33



Dungeon Master 2....56



Epic....16



Fade to Black....52
Fatel Racing....84
Heroes of Might & Magic....64



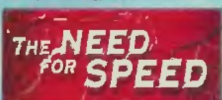
Kajko i Kokosz PC....38



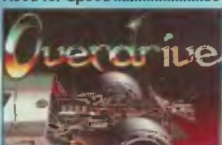
Kingdom The Far Reaches....59
Lords of Midnight....62
Magic Carpet 2....40
Micro Machines 2....31



Mortal Kombat 3....24



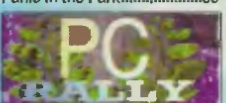
Need for Speed....60



Overdrive....30



Panic in the Park....39



PC Rally....30



Phantesmagoria cz. 2....50
Pole Walki....20



Poltergeist....18



Project Battlefield....16



Raiden....32



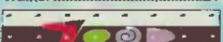
Road Hog....30
Space Quest 6....46



Speedway Manager 2....17
Strip Poker Pro rev. B....32
Super MarioLand....32



Walker....21



Zoop....33

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Paweł Chmielowiec, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Górecki, Marcin Gutkiewicz, Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Lutostanski, Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński, Adam Wieczorek

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne,
Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-1261 w. 550 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

W pierwszej części relacji z ECTS dużo było liczb i porównań, więc ogólny obraz rynku został już naszkicowany, można pomówić o sprawach lżejszych. Dwa razy do roku przez trzy dni growe centrum Londynu zlokalizowane jest w Olympia Hall i pobliskim hotelu Hilton. Natomiast w szare, powszednie dni powyższą funkcję pełnią rozrzucone po najbardziej uczęszczanych ulicach salony gier, rozrzucone między sklepami z konfekcją a gustownymi restauracjami i kinami.



Wspomnienia z targowego Londynu

W salonach gier do automatów przeciętnie wrzuca się funta (ok. 3,90 zł). Gra się przede wszystkim w mordobicia, wyścigi samochodowe i strzelaniny. Triumfy święcą takie gry jak VIRTUA COP, gdzie jeden lub dwójka graczy stoi przed ekranem z pistoletami i strzela do pojawiających się co rusz bandziorów. Akcję widać oczami policjanta, grafika wektorowa, postacie poruszają się w sposób piekielnie realistyczny, okno akcji nie jest statyczne. Rzecz jasna popularne są TEKKEN 2, MORTAL KOMBAT 3, czy VIRTUA FIGHTER 2, zwłaszcza ten ostatni wyświetlany na dużym ekranie robi wrażenie. Kamery płynnie krążą wokół zawodników, reagują na każdy zadany cios, by jego efekty pokazać z jak najlepszego punktu. Jedyna na razie tego typu próba na PC, FX FIGHTER, to bardzo ubogi krewny wspomnianych gier. Dopiero teraz ma nadejść szałowe graficznie INTO THE SHADOWS, gra jednak bliższa RPG niż mordobiciu. Ale zupełnym szałem są wyścigi DAYTONA USA. W najsłynniejszym salonie Trocedero połączonych ze sobą jest osiem maszyn. Co kilka minut siadający za kierownicami zawodnicy zmieniają się, w trakcie jazdy filmują ich kamery i obraz przeżywających zabawę delikwentów wyświetlany jest na umieszczonych ponad stanowiskami ekranach. Było też DRUG WARS – na dużym ekranie i bez pecetowej kompresji wideo, dopiero w takiej formie wyglądało to nieźle.

Kto gra w salonach? Zaskakująco dużo jest dziewczyn, które grają zazwyczaj w kręgle i tejfun. Zamiast do dyskoteki idzie się do salonu, by tam poznać nowych znajomych. Oprócz tego można spotkać nawet poważnych panów biznesmenów, w obowiązkowym czarnym płaszczu i walizką z zamkiem cyfrowym, który na uboczu strzelają gole w FIFA SOCCER lub mordują w KILLER INSTINCT. Przychodzą całe rodziny z dziećmi. Przekrój grających to nie tylko młodzież w wieku 10-15 lat. Turyści ciągną głównie na wyświetlane w małych salkach kinowych „wirtualne projekcje" pod nazwą EMAGINATOR. Zasiada się tam w zazwyczaj czteroosobowym wagoniku i wyrusza w podróż, polegającą na tym, że wydarzenia na ekranie zsynchronizowane są z ruchami wagonika. Odwiedziłem SPACE ODYSSEY, wrażenia można w krótkich słowach opisać: „Już po kilku sekundach jazdy chce się wciskać Fire!".

Wracając do samych targów – w pierwszej części relacji zabrakło miejsca na wspomnienie o dwóch symptomatycznych zjawiskach. Pierwszym i bardzo powszechnym jest zanik czegoś takiego jak przedwydawnicze wypuszczanie interaktywnych dem. Niemal wszędzie prasa dostaje jedynie kompakty ze screenami. Wyjątkiem był GAMETEK, który po słynnym skandalu z licznymi błędami w FIRST ENCOUNTERS, co tu dużo mówić, niszczącym prestiż tej firmy, wypuścił dema wszystkich swoich nowych gier. Inna sprawa, że stoisko firmy (u wejścia witała gości żółta taksówka z QUARANTINE) świeciło pustką. Wracając do myśli, na dołączanych do zachodnich magazynów coverdiskach interaktywne dema pojawiają się w miesiąc lub dwa po premierze. Często nawet nie rozdaje się screenów. Przedstawicielka ACTIVISON długo tłumaczyła, dlaczego nikt nie widział jeszcze na oczy screenów z ZORK: NEMESIS, mimo że gra ma zawitać na rynek już za trzy miesiące. Jej wypowiedź można streścić: „Nie chcemy powtarzać swoich dawnych błędów, gdy początkowe screeny z gry wyglądały zupełnie inaczej niż ostateczna wersja." My, zwykli gracze, po prostu nie wyobrażamy sobie, jakie rzeczy dzieją się przy produkcji gier. W dwa tygodnie można wszystko przerobić. Kathy Frazier z LEGEND zgodziła się pokazać nam aktualną wersję MISSION CRITICAL dopiero po kwadransie rozmowy na temat trudności zagadek w COMPANIONS OF XANTH i DEATH GATE. Pozostali mogli podziwiać jedynie krótkie demo.

Były też gry, o których dużo mówiono, lecz których nie prezentowano. Wiadomo, że nieobecny na targach ACCESS prowadzi zaawansowane prace nad kontynuacją UNDER A KILLING MOON, o podtytule THE PANDORA DEVICE. W fabułę wpleciony został wątek związany z autentyczną katastrofą z 1946 roku w okolicach amerykańskiej bazy Roswell. Nieoficjalne źródła do dziś utrzymują, że w Roswell rozbił się latający spodek. W orbicie sercowych podbojów króla detektywów znajdzie się m.in. grająca niegdyś w serialu „Aniołki Charliego" Tanya Roberts. Z najbardziej gorących zapowiedzi trzeba też wymienić PAX IMPERIA 2 – symulację budowy galaktycznego imperium z firmy BLIZZARD (twórcy WARCRAFT). Na czterech CD zostanie wydany RIPPER autorstwa TAKE 2, prawdopodobny spadkobierca HELL. Oprócz tego wiadomo, że WESTWOOD rozpoczął pracę nad grą BLADE RUNNER, opartą na powieści Philipa K. Dicka, na podstawie której Ridley Scott zrealizował film „Łowca androidów". LUCASARTS ma na warsztacie projekt CALIA 2095, komiksową strzelaninę z engine 3D. Plotki głoszą, że LUCASARTS pracuje nad jeszcze jedną grą – przygodówką STAR WARS, której objętość ma pobić nawet PHANTASMAGORIĘ! To tylko niektóre z najbardziej smakowitych zapowiedzi. Na dalszych stronach przedstawiamy ostatnią już dwudziestkę najważniejszych gier z targów.

Piotr Mańkowski

Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU • Z KRAJU

Jedne zmiany gonią u nas drugie, wszystkie są na szczęście na lepsze. Począwszy od tego numeru wprowadzamy stały kącik Z KRAJU jako subsydium RZUTU OKIEM, w którym będziemy zamieszczać najświeższe doniesienia z dynamicznie rozwijającego się polskiego rynku gier. Wielkość kącika będzie zależeć od potrzeb, czyli od ilości i wagi zdarzeń, liczby zapowiadanych gier itp.

■ Jeszcze przed świętami ukaże się pierwsza polska przygodówka na CD! Będzie nią TEENAGENT w wersji luksusowej, tj. wzbogacony o ścieżkę dialogową (mówione kwestie podczas gry). Na kompakcie ma znaleźć się też m.in. wywiad z szefem METROPOLIS Adrianem Chmielarzem oraz dziesięć ścieżek audio z oryginalnie wykonanymi na syntezatorach utworami z gry. Będzie też bonus-utwór, rapowa piosenka „Teenagent". W grze występuje ponad dziesięć osób, w tym kilka znanych w naszym środowisku postaci. O szczegółach poinformujemy wkrótce.

■ TECHLAND wydał właśnie PRAWO KRWII na Amigę 1200, które jest pełnowartościową grą typu beat'em-up – wędrówka w prawo i boksowanie nacierających przeciwników. Gra jest zrealizowana starannie, jest bardzo trudna. Wkrótce ukaże się też wersja na PC.

■ Firma MIRAGE kończy prace nad grą przygodową pod Windows, nazwaną Ś-VIRUS. Grafika zrealizowana jest w konwencji DAY OF THE TENTACLE, będzie duży teren oraz wiele zagadek. Dostarczono nam już wersję demo, o grze napiszemy więcej w następnym numerze.

■ L.K. AVALON poinformował o swoich planach wydawniczych. Na warsztacie znajdują się m.in. gry: BASTION (strategiczna), SKARB TEMPLARIUSZY (przygodowa), MEGABLAST (zręcznościowa) oraz SFINX (przygodowa). Sądząc po screenach produkcje zapowiadają się ciekawie, firma nareszcie zdecydowała się na podniesienie poprzeczki wydawanego asortymentu gier. Na podstawie samych screenów nie sposób wypowiedzieć się bliżej, czekamy na wersje demo.

■ Programiści z SEVEN STARS pracują nad trzema grami: INWESTOR, ALFABET ŚMIERCI oraz MARTWA STREFA. W zapowiedziach jest też KAJKO I KOKOSZ 2. Podobnie jak w poprzednim przypadku, z oceną gier wstrzymujemy się do momentu obejrzenia pierwszych działających wersji.

■ 25 sierpnia w Chełmnie odbyły się Mistrzostwa Polski w SENSIBLE SOCCER, które zgromadziły tłumy fanów. O tej imprezie dowiedzieliśmy się niestety z telewizji, mamy nadzieję, że następnym razem organizatorzy poinformują nas z wyprzedzeniem.

■ W dniach 27-29 października w Warszawie w kinie „Capitol" odbyła się impreza pod nazwą „I Targi Gier Komputerowych – Gambleriada". Udział wzięło wiele polskich firm, w programie imprezy był m.in. turniej MORTAL KOMBAT i zwiedzanie „Jaskini Gier". Organizatorem była „Agencja GREIT", gdy piszę te słowa nie mamy jeszcze danych o rezultatach imprezy.

■ W dniach 1-3 grudnia w Warszawie, w Klubie Wojskowej Akademii Technicznej odbędą się I Mistrzostwa Polski Gier Komputerowych – MEGAGAME, organizowane przez Fundację Pomocy Społecznej EVA i redakcję Top Secret. W programie będą rozgrywki w 20 gier w trzech kategoriach. Zgłoszenia od 13.00 w piątek i od 9.00 w sobotę i niedzielę w holu Klubu przy ul. Kaliskiego 25a.

■ 16 grudnia we Wrocławiu, w klubie EB Kazamaty odbędą się Pierwsze Ogólnopolskie Mistrzostwa Fanów Gier Komputerowych – Wirtualny Dom'95. W programie pojedynek DeathMatch, do wygrania m.in. zestaw VR, zestaw multimedialny i karta dźwiękowa. Zgłoszenia do 14 grudnia pod numerami telefonów 071/725764 i 071/734475. Do tytułu bycia „pierwszym" pretendują już trzy rozłączne imprezy!

AZRAEL'S TEAR

INTELLIGENT GAMES/MINDSCAPE/96

Pierwszy był oczywiście UNDER A KILLING MOON, teraz w ślad za tym tytułem idzie grupa gier mogących się pochwalić grafiką 3D w podwyższonej rozdzielczości, zawierającą mnóstwo szczegółów (DESCENT SVGA się tutaj nie liczy). W AZAREL'S TEAR mamy historię związaną z odwiecznymi poszukiwaniami świętego Graala, kielicha z którego pito podczas Ostatniej Wieczerzy. Poruszając się po podziemnych korytarzach, odwiedzamy biblioteki, kapliczki, gdzie od czasu do czasu napotykając strzegące tych domen



potwory. Na ECTS widzieliśmy AZRAEL'S TEAR tylko przez kilka minut – ta gra równie dobrze może się okazać strzałem w „światło bramki", co kiksem.





BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

MERIT STUDIOS/GRUDZIEŃ

Amerykanie na ten rodzaj przygodówek mówią „wacky" – czyli szalony, dziwaczny. W BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE gracz występuje jako obuty w trampki i odziany w kurtkę-baseballówkę Bud Tucker, który podejmuje się rozwikłania tajemnicy zniknięcia sławnego profesora i jego wynalazku. Ślady doprowadzą go do geniusza zbrodni, niejakiego Ri-



charda Tate. Wszystko przygotowane w sosie a'la DAY OF THE TENTACLE, z sympatyczną kolorową grafiką i ikonkowym sterownikiem. Pamiętajmy jedynie, że ów produkt zejdzie z taśmy MERIT STUDIOS, a tej firmie nie do końca można wierzyć

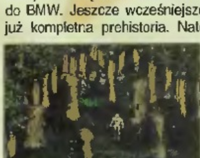




DRUID

SIRTECH/MINDSCAPE/96

Zajmująca się grami RPG firma SIRTECH dawniej oprócz średnio udanej serii REALMS OF ARKANIA wydała sławne WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT. Warto przypomnieć, że szósta część WIZARDRY (grafika EGA) miała się do CRUSADERS jak Syrena 102 do BMW. Jeszcze wcześniejsze części serii to już kompletna prehistoria. Natomiast CRUSADERS do dziś prezentują się berdzo dobrze (największy świat w komputerowym RPG). Obecnie SIRTECH przygotowuje



grę DRUID: DAEMONS OF THE MIND. Mamy w niej do czynienia z izometrycznym rzutem na pole akcji, statycznym środowiskiem i nie zaopatrzonym w statystyki bohaterem. W zasadzie DRUID określany jest jako role-playing, lecz autorzy zapowiadają ponad 100 lokacji, orkiestrowy soundtrack, w skład którego wchodzą monumentalne symfonie, oraz multum bestii i NPC (zawsze to obiecują).



DEFCON 5

GT INTERACTIVE/96

Twoja misja sprowadza się do zainstalowania ładunku na pokładzie opuszczonej stacji kosmicznej, a już po tym możesz robić co chcesz, najlepiej



zwiewać gdzie pieprz rośnie. W DEFCON 5 odnaleźć można pierwiastki zarówno z DESCENT jak i z WING COMMANDER – strzelamy w sieci korytarzy oraz w przestrzeni kosmicznej. Grafika nie jest szczególnie wyrafinowana, ale nie można też powiedzieć, że prezentuje się źle. Jest szansa, że produkt okaże się lepszy niż powolny i chyba pod wieloma względami zbyt uproszczony DARKER.



KINGDOM O'MAGIC

SCI/LISTOPAD

„Fantasy na wesoło" jest dewizą KINGDOM OF MAGIC, gry z pogranicza role-playing, przypominającej DRAGON LORE. Podróżując po wioskach, możemy rozmawiać z kilkudziesięcioma postaciami. Zmie-



niają się pory dnia, co powoduje jednocześnie, że niektóre postacie można napotkać tylko o wyznaczonych godzinach, gdyż na przykład trolle kryją się przed światłem. Grafika została przygotowana na stacjach Silicon Graphics. Będzie można wykonywać subquesty, handlować, nabywać zdolności magiczne.

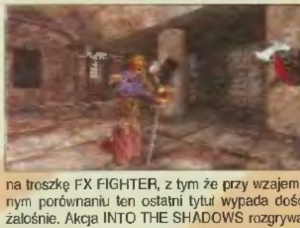


INTO THE SHADOWS

SCAVENGER/96

Chapeau bas, bo nadchodzi gra mająca w pełni wykorzystać moc, jaka drzemie w PeCetach! Zlokalizowana w Los Angeles firma SCAVENGER zajmowała się dotychczas produkcją na takie maszyny jak PlayStation czy Saturn, obecnie postanowiła wraz z ludźmi z demo-sceny zająć się napisaniem gry na PC. Zręcznościówka w klimacie fantasy INTO THE SHADOWS przypomi-





na troszkę FX FIGHTER, z tym że przy wzajemnym porównaniu ten ostatni tytuł wypada dość żałośnie. Akcja INTO THE SHADOWS rozgrywa się w średniowiecznym zamku, możemy wybrać sobie jednego z ponad 20 wojowników. Każdy z nich wykonuje około 80 ruchów (!), mogąc władać mieczem, toporem oraz innymi znalezionymi broniami. Najbardziej niewiarygodna jest praca kamery, która dynamicznie okrąża walczących, przemyka za kolumnami, zmienia kąt ujęć, daje zbliżenia. Do tego scenerie posiadają mnóstwo szczegółów, postacie z bliska wcale nie wyglądają ziarniście. Każda postać rzuca cienie, wspaniale jest zrobiony efekt rozchodzenia się światła z płonących pochodni. Nie jest to klasyczne mordobicie, gdyż pomiędzy pojedynkami trzeba poruszać się po korytarzach zamku, szukać kluczy, by móc otworzyć kolejne drzwi. W rozdzielczości VGA program z zadziwiającą szybkością pracuje na procesorze 486, do SVGA niezbędne już bę-



dzie Pentium. INTO THE SHADOWS tworzy autentyczne wrażenie trójwymiarowości. Gra ma ukazać się na przełomie roku, ale zapewne trochę się to jeszcze przeciągnie. Będzie to najbardziej „filmowa" gra od czasu ALONE IN THE DARK.

ROAD WARRIOR

GAMETEK/GRUDZIEŃ

Drake Edgewater po wyjściu z pudła rozgląda się za jakąś robotą. Wbrew pozorom nie ma z tym kłopotów, gdyż momentalnie zaczynają się nim interesować przeciwnicy imparium Omnicorp. Drake wsiada do swej ulubionej żółtej gabloty, wiedząc, że nie koniecznie ma się zajmować wożeniem pasażerów. ROAD WARRIOR może się poszczycić grafiką SVGA, różnymi widokami kamery oraz możliwością jeżdżenia po farmach, lunaparkach i po pustyni, nie licząc rzecz jasna miejskich ulic. Wprowadzenie, jak





również przerywnikowe scenki, składają się z serii komiksowych obrazków. Zawarte zostaną etapy-derby, w których zawodnicy rozbijają się na wyłączonych z ruchu publicznego arenach.



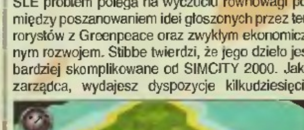
SIMISLE

INTELLIGENT GAMES/MAXIS/LISTOPAD

Produkt miał pierwotnie nosić tytuł SIMRAINFOREST, ale w międzyczasie zmieniono koncepcję i rozszerzono temat do symulacji całego kurortu turystyczno-ekologicznego, w ślad za czym po-



szła zmiana tytułu na SIMISLE. Na ECTS grę reklamował jej autor Matthew Stibbe, pochodzący z firmy INTELLIGENT GAMES, która wydaje bardzo różne gry, począwszy od USS TICONDEROGA a skończywszy na AZRAEL'S TEAR. W SIMISLE problem polega na wyczuciu równowagi pomiędzy poszanowaniem idei głoszonych przez terrorystów z Greenpeace oraz zwykłym ekonomicznym rozwojem. Stibbe twierdzi, że jego dzieło jest bardziej skomplikowane od SIMCITY 2000. Jako zarządca, wydajesz dyspozycje kilkudziesięciu

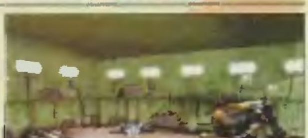


agentom, którzy przeprowadzają na wyspie różnorakie czynności: schwytanie zwierza, wyrąbanie lasu, zbudowanie drogi. Scenariusze zawierają takie niespodzianki jak trzęsienia ziemi lub radioaktywne wycieki. INTELLIGENT GAMES dołączyła sporo krótkich filmików, by móc nazywać SIMISLE grą multimedialną. Ale uwaga niedoświadczeni gracze – sądząc z dema, trzeba się mocno napocić, żeby w SIMISLE cokolwiek zdziałeć.

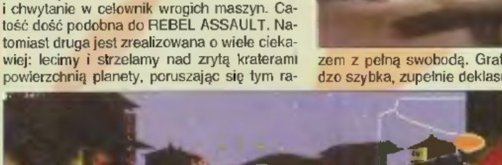
RAVEN PROJECT

CRYO/MINDSCAPE/GRUDZIEŃ

Owa zręcznościówka składa się z dwóch części. Pierwsza to lot ponad ulicami miasta (w początkowej misji jest nim San Francisco) i chwytanie w celownik wrogich maszyn. Całość dość podobna do REBEL ASSAULT. Natomiast druga jest zrealizowana o wiele ciekawiej: lecimy i strzelamy nad zrytą kraterami powierzchnią planety, poruszając się tym ra-



zem z pełną swobodą. Grafika jest tutaj bardzo szybka, zupełnie deklasując pokrewne temu tytułowi CYBERRACE. Trzecią zawartą w THE RAVEN PROJECT rzeczą jest plejada filmików, które ilustrują postępy eksterminacji Obcych. W swojej kategorii nowa produkcja CRYO jest murowanym pewniakiem.



RIDDLE OF MASTER LU

SANCTUARY WOODS/US GOLD/LISTOPAD



To jedna z najbardziej graficznie wycyzelowanych przygodówek jakie ktokolwiek widział. Pełny tytuł gry brzmi THE RIDDLE OF MASTER LU: RIPLEY'S BELIVE IT OR NOT. Akcja rzucona została w lata poprzedzające drugą wojnę światową. Bezcenny jadeitowy pierścień Shihuang-di's zniknął z pałacu cesarza Chin i stał się najpewniej obiektem pożądania awanturników, których zamiary obejmują zagładę ziemskiego globu. Spokojny podróżnik o nazwisku Ripley i jego chińsks konkubina Mei Chen ruszają w podróż dookoła świata, by dowiedzieć się gdzie zapodział się ów artefakt. W planszach znajduje się po kilkanaście czasem przedmiotów, dość często się ginie, niektóre sceny zapierają dech w piersiach sposobem realizacji (np. niesamowicie zrobiony efekt rozproszenia świateł jadącego nocą samochodu). Lokacje obejmą historyczne budowle, akcja zahaczy też o Egipt. Sterownik, a w szczególności sposób poruszania się postaci, jest bez zarzutu, powodując iż RIDDLE OF MASTER LU zapowiada się na bardzo solidną przygodówkę. Jednym z obecnych na ECTS autorów gry był przesympatyczny starszy pan, Lee Sheldon, którego firma SANCTUARY WOODS „wyjęła" wprost z hollywoodzkich studiów. W stolicy światowego kina Sheldon pisał m.in. scenariusze do „Aniołków Charliego" oraz był odpowiedzialny za „Star Trek: The Next Generation".





THIS MEANS WAR

MICROPROSE/LISTOPAD

Czego potrzeba do upadku cywilizacji? Okazuje się, że wystarcza zwykły, komputerowy wirus, który skaziwszy ogólnoświatową sieć, spowodował, iż ludzkość cofnęła się w rozwoju o kilkaset lat. Rozpleniły się gangi, całą sytuację autorzy porównują do znanej z filmu „Mad Max". To w skrócie fabuła nowej gry strategicznej MICROPROSE.

THIS MEANS WAR pracuje pod Windows, zawiera ponad czterdzieści scenariuszy. Zmagania wojenne dzieją się w czasie rzeczywistym zaś interfejs zdradza wiele podobieństw do TRANSPORT TYCOON. Generalnie koncepcję gry można określić jako zapożyczenie z DUNE 2 wzbogacone o znane z Sim'ów pierwiastki – budowanie dróg i tworzenie rozwijającego się kompleksu zbrojnego. Gra ma szansę być hitem, jeżeli firma zdoła dopracować stworzony przez siebie system, bowiem wersja demo pracuje trzy razy wolniej niż okienkowy OUTPOST. Trochę dziwi fakt, że zarzucono dopracowany i wydajny system wykorzystany w trzech edycjach TRANSPORT TYCOON na rzecz Windows, być może jest to ukłon w stronę rzesz użytkowników Windows 95.



TOUCHÉ

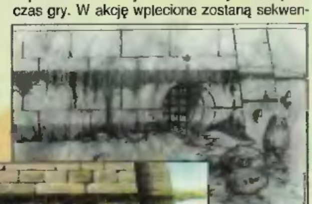
US GOLD/96

Już tyle lat minęło od wydania drugiej części SECRET OF MONKEY ISLAND... Tymczasem dwóch nie związanych wcale z LUCASARTS autorów Greame Lilley oraz Paul Cockburn kończy pracę nad nową grą w tym stylu. Szykuje się absolutnie genialna przygodówka! TOUCHÉ w tym konkretnym kontekście znaczy „trafiony szpadą" (fr. toucher).



Akcja TOUCHÉ: THE ADVENTURES OF THE 5TH MUSKETEER rozgrywa się w XVI wieku. W ręce niedoszłego mistrza szpady Geoffroi le Bruna wpada adresowany do króla Francji testament z podpisem niejakiego „de Peuple". Geoffroi postanawia udać się do królewskiej stolicy, by osobiście wręczyć monarsze ostatnią wolę tajemniczego notabla. W trakcie wyprawy odkrywa nić intrygi, mającej na celu oddanie królestwa francuskiego pod niewolę. Oczywiście postanawia zatroszczyć się, by te plany spaliły na panewce.

Autorzy mówią, że inspiracji do wymyślania fabuty i wystroju wszystkich lokacji dostarczyły im ulubione książki z dzieciństwa: cała twórczość Aleksandra Dumas oraz komedia E. Rostanda, Cyrano de Bergerac. Gra podzielona została na kilka sekcji, czyli akcja będzie przenosić się do coraz nowych miejsc. TOUCHÉ wyposażony został w ponad 100 lokacji i 400 scen-wydarzeń podczas gry. W akcję wplecione zostaną sekwencje zręcznościowe zwane popularnie walką na szpady. To co się nam najbardziej w grze podobało, to niesamowicie dopracowane detale graficzne. Szkicowane przez zawodowych grafików tła będą ożywione mnóstwem upiększających scenerię animacji.













TIME PARADOX

FLAIR/GRUDZIEŃ



Kolejna przygodówka, tym razem o skromnych ambicjach. Odziana w skąpy kostiumik (dopiero potem zakłada suknię) agentka zostaje wyekspadiowana w przeszłość. Szczególnie wydłużone są sceny, gdy stojąc tyłem, podnosi ona jakiś przedmiot. Akcja rozgrywa się głównie w średniowieczu (lochy, zamczyska, gęste bory), ale jako że bohaterka zna sekret podróżowania w czasie, odwiedzimy też np. epokę dinozaurów oraz słynne Mount Rushmore, gdzie w skale wyryta jest rzeźba czterech amerykańskich prezydentów. TIME PARADOX posiada prymitywny sterownik, wydaje się, że gra spóźniła się o co najmniej trzy lata – gdyż prezentuje się na poziomie LURE OF THE TEMPTRESS.

TEKWAR

INTRACORP/US GOLD/LISTOPAD



Mimo, że spacery ulicami Los Angeles A.D. 2050 nie są zajęciem dla normalnych ludzi, ty jako członek Cosmos Security Agency, z kilkoma spluwami przy sobie możesz czuć się bezpiecznie w tym bagnie. Stoisz na peronie metra, nadjeżdża wagon, przesiadasz się na którejś z następnych stacji, wychodzisz na miasto. Na ulicy mijasz przechodniów, doszedłszy na nadbrzeże, widzisz pływające jachty, słyszysz pisk mew. Możesz wejść do któregoś z budynków, wjechać na trzecie piętro szpitala, biec za jadącym ulicą samochodem – naprawdę bardzo blisko stąd do wyśnionego Virtual Reality. Klasyfikując rzecz gatunkowo, trzeba TEKWAR nazwać strzelaniną. I to niestety potworny błąd! Gdy strzelamy, prawie nie widać ognia, słychać jedynie odgłosy. Postacie atakują z najdziwniejszych pozycji, później zapominają, że do nas wcześniej strzelały. Zupełnie nie czuć klimatu DOOM. Formalnie TEKWAR oparty został na dwóch fundamentach; w sferze graficznej na nabytym od APOGEE 3D Build engine (SHADOW WARRIOR, DUKE NUKEM 3D), zaś w sferze fabularnej – na książkach Williama Shatnera.

WETLANDS

US GOLD/GRUDZIEŃ

Pewnemu szaleńcowi zakiełkował w głowie pomysł niszczenia planet w obrębie galaktyki, zaś najemnikowi Johnowi Cole płacą za to, by przyniósł głowę tego pierwszego – oto sprzeczność stanowiąca zarazem oś fabuły. WETLANDS to strzelanina a'la CYBERIA przy użyciu łodzi podwodnych, poduszkowców jak również bombowców. Sprzętu jest więc aż za dużo, potrzeba kogoś ze zwinną ręką. Uwagę zwraca bardzo ładna komiksowa animacja filmików, w większości gier widzimy statyczne rysunki z komiksów, tutaj zaś wszystko się rusza. Całość prezentuje się ładnie, wydaje się jednak, że za dużo tam przerywnikowych scenek i ideologii, za mało zaś ulubionej przez graczy jatki. Gdyby bohaterowie oprócz tego, że są mordercami, jeszcze na dodatek byli na heju – to wtedy z pawnością można by tę grę reklamować jako cyberpunk.



WARCRAFT 2

BLIZZARD/GRUDZIEŃ



Mimo że stuprocentowi stratedzy niczym orleańskie dziewice bronią swojego bastionu świętości, coraz więcej zwykłych graczy korzysta z produktów typu WARCRAFT. Ucieszą się oni na wieść o rychłym wydaniu drugiej części tej gry. Wraz z triumfującym COMMAND & CONQUER będą zapewne stanowić czołówkę najczęściej i najdłużej rozgrywanych gier.

Niemal wszystko pozostanie w zgodzie z oryginałem, tyle że postacie będą nieco większe, będzie można pływać po morzach. Do tego dodane zostaną renderowane scenki przerywnikowe. No i rzecz jasna WARCRAFT 2 będzie w rozdzielczości 640x480.



WIEŚCI ZE ŚWIATA AMIGI

Wznowiona została produkcja modelu A1200, poczyniono pewne inwestycje i podpisano kilka kontraktów na nowe tytuły. Jak wiele tego będzie, nie można powiedzieć. Jedno jest pewne. Nowe gry są, nie w takiej ilości co kiedyś, jednak niektóre tytuły zapalają niewielki promyk nadziei, że może coś się zmieni. Firmy ze rumieńcem wstydu wracają.

GRY ŚWIEŻO WYDANE

PINBALL MANIA, wyprodukowany przez SPIDERSOFT, a wydany przez 21st CENTURY jest czwartym z kolei pinballem znanej szwedzkiej firmy. Ciekawostką jest fakt wydania PM w dziesięć miesięcy po debiucie połączonym z ogromnym sukcesem PINBALL ILLUSIONS. Programiści oferują nam cztery nowe stoły: Tarantula, Jailbreak, Kick-Off i Jackpot. Na zachodzie nie zachwycił. Amiga 1200, brak installera HD.

THOMAS PINBALL, wyprodukowany przez THOMASA, wydany przez ALTERNATIVE jest kolejnym pinballem wydanym w niecały miesiąc po PINBALL MANIA. Autor skorzystał z pomysłu gry THOMAS THE TANK ENGINE i wypełnił tła czterech stołów uśmiechniętymi buchającymi kłębami pary ciuchciami. Grafika jest bajecznie kolorowa, pomyślana specjalnie dla dzieci. Całość jest bardzo fajna z wysokim stopniem miodności. Amiga 1200. Brak installera HD.

DUNGEON MASTER 2, wydany przez INTERPLAY, ma szansę stać się najlepszym role-playem wydanym kiedykolwiek na Amigę. Mnóstwo potworów, tajnych przejść, mrożąca krew w żyłach sceneria, klimat i świetna grafika AGA to najkrótszy z możliwych opisów tej rewelacyjnej gry. Amiga 1200, sześć dyskietek, installer HD.

VIRTUAL KARTING, wyprodukowany i wydany przez OTM, jedną z niewielu firm zdecydowanych wciąż wydawać nowości na Amigę. Ich najświeższym produktem jest wyścig kartów, bardzo modnego ostanio tematu gier, w rzucie uzależnionym od preferencji gracza 3-D lub 2-D. Amiga 1200, 2 dyskietki, brak installera HD.

ZAPOWIEDZI DO KOŃCA ROKU

PENGUINS, wyprodukowany przez THE BOY SCOTT HAYNE, wydany prawdopodobnie przez tę samą grupę, jest najlepszym przykładem na to, że gry logiczne są na Amigę jeszcze produkowane. Zadaniem gracza jest znalezienie i bezpieczne doprowadzenie do wyjścia dwóch zaginionych pingwinów przy pomocy sprytnego lisa. Zabawa trwa przez 60 poziomów, ozdobionych wieloma zagadkami w postaci dźwigni, wielopoziomowych przejść i wielu inych elementów charakterystycznych dla gier platformowo-logicznych.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, wydany i wyprodukowany przez GAMETEK odniósł olbrzymi sukces na automatach. Później doczekał się udanej konwersji na PC, miejmy nadzieję, że podobnie będzie z Amigą. Cały czas trwają prace nad opracowaniem speciali i ciosów na jeden FIRE dostępny w gałkach na Amigę (automatowa wersja ma 6 przycisków FIRE). SSF2T na A500 będzie miał 5 dyskietek, a na A1200 – 7. Na automatach SSF2T zmiażdżył mnie, krzycząc, że jest najlepszą bijatyką 2D.

PRIMAL RAGE, wyprodukowany i wydany przez WARNER doczeka się premiery jeszcze w tym roku. Wersja na PC okazała się świetnie skonwertowanym produktem. Na Amigę ma być również super. Podobnie jak w przypadku SSF2T są problemy adaptacyjne jednofireowej gałki. Miejmy nadzieję, że ryki plastelinowych dinozaurów będą mroziły nam krew w żyłach przez niejeden wieczór.

STREET RACER, wyprodukowany i wydany przez UBI SOFT jest kolejną konwersją starej gry na Amigę. Będzie to bardzo śmieszny i dobrze wydany wyścig o różnorodnej scenerii i momentami tematyce (możliwość gry w piłkę samochodem). Gra utrzymana będzie w konwencji filmu animowanego, czyli wszystkie prawa fizyki i reguły idą na bok, zaś liczy się tylko wyśmienita zabawa.

■ ■ ■

Celowo nie podajemy na jakie modele Amig będą te programy działać, bo nie chcemy nikogo wprowadzać w błąd i robić komuś złudnych nadziei. Często firmy w czasie produkcji wycofują się z podpisanych umów, pozostawiając pismaków takich jak my na lodzie. Pamiętajcie, że obrywają nie oni, tylko my.

Zebrał i przygotował Gordon

WITCHAVEN

CAPSTONE/US GOLD/LISTOPAD



Blisko siebie znajdowały się dwie wyspy: Shazia oraz Char. Pewnego dnia na tej drugiej nastąpiła erupcja wulkanu, co zmusiło wszystkich ludzi do opuszczenia pobliskich terenów. Char stała się zniszczonym światem, w którym znalazła schronienie grupa wiedźm. W labiryncie zwanym Witchaven zaczęło odradzać się zło. Samotny śmiałek zstępuje do tego podziemnego królestwa, by zmierzyć się z demonem, który sprawuje kontrolę nad wiedźmami.



WITCHAVEN (witch – wiedźma, haven – przystań) pracujący w VGA/SVGA to pochodna DOOM, wykonana z pomocą systemu graficznego Build Engine firmy APOGEE. Autorzy zapewniają jednak, że sens grania nie opiera się na ciągłym wymachiwaniu mieczem, równie dobrze można inwestować w swe zdolności magiczne. Labirynty do gry zaprojektował Mike Pitts, który już od 20 lat zajmuje się ich rysowaniem do potrzeb szeroko rozumianej branży RPG.

XS

SCI/LISTOPAD



Najnowsze walki robotów noszą tytuł XS i posiadają wektorową grafikę. Zawodnicy dysponują laserami, niektórzy z nich potrafią truwać, czy niczym nietoperze, przyklejać się do sufitu. Będzie też root-ninja, który potrafi z nienacka zaatakować. Autorzy zapowiadają pojawienie się arcyciekawej cechy, jaką jest możliwość umieszczania przez roboty w różnych miejscach kamer, które dają kilke równoległych widoków na pole zmagań. Bójki przebiegać będą na 20 różnych arenach – fabrykach, sieciach korytarzy, pokładach statków kosmicznych.





Z

BITMAP BROTHERS/LISTOPAD

Według zapewnień autorów, **„Z"** jest w produkcji już od czterech lat, co ma wykluczyć podejrzenia, jakoby był to tytuł wzorowany na DUNE 2. **„Z"** pracuje w trybie SVGA, gracz dowodzi armią robotów, czołgów i jeepów, posiadając jako zaplecze sieć fabryk, musi zmiażdżyć przeciwnika. Zdobywanie niektórych obszarów odbywa się poprzez przejęcie wrogiego sztandaru. Wystąpi możliwość pełnego oddziaływania na otoczenie: można rozbijać skały, palić drzewa. W momencie eksplozji danego pojazdu, w niebo (czyli w kierunku grającego) wylatują płonące szczątki. Dzieło BITMAP BROTHERS będzie raczej zręcznościówką niżli strategią.

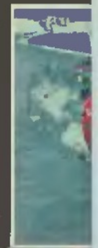


WYBÓR Z PLANÓW WYDAWNICZYCH NA NAJBLIŻSZE MIESIĄCE

Firma	Tytuł gry	Data wydania	Platforma
21st Century	Synnergist	styczeń 96	PC CD
Acclaim	Alien Trilogy	IV kwart. 95	PC CD, Saturn, PSX
	NFL Quarterback Club'96	IV kwart. 95	PC CD, Saturn, PSX
	Revolution X	IV kwart. 95	PC CD, Saturn, PSX
	Street Fighter: The Movie	IV kwart. 95	PC CD, Saturn, PSX
	WWF Wrestlemania	IV kwart. 95	PC CD, Saturn, PSX
Activision	Earthworm Jim	listopad 95	Win95 CD
	Hyperblade	marzec 96	Win95 CD
	Mechwarrior 2	grudzień 95	Win95 CD
	Spycraft: The Great Game	listopad 95	Win95 CD
Blizzard Ent.	Pax Imperia 2	grudzień 95	Win95 CD, Mac CD
	Warcraft 2: Tides of Darkness	grudzień 95	PC CD
Blue Byte	Albion	listopad 95	PC CD
	Archimedean Dynasty	I kwart. 96	PC CD
	ESC from Chewy F5	listopad 95	PC CD
	Settlers 2	I kwart. 96	PC CD
Core Design	Blam! Machinehead	I kwart. 96	PC CD, Saturn, PSX
	Firestorm: Thunderhawk 2	listopad 95	PC CD, Saturn, PSX
	Tomb Raider	II kwart 96	PC CD, Saturn, PSX
Digital Pictures	Corpse Killer	listopad 95	PC CD
	Double Switch	grudzień 95	PC CD
	Maximum Surge	listopad 95	PC CD
	Night Trap	listopad 95	PC CD
	Supreme Warrior	listopad 95	PC CD
Domark	AH-64 Apache	1996	PC CD, Mac CD
	Confirmed Kill	1996	PC CD, Mac CD
	Flying Nightmares 2	1996	PC CD, Mac CD
	Terracide	1996	PC CD
Electronic Arts	FIFA Soccer'96	listopad 95	PC CD, Saturn, PSX
	Madden NFL'96	listopad 95	PC CD, PSX
	NBA Live 96	grudzień 95	PC CD
	Shock Wave Assault	listopad 95	Win95 CD
	Space Hulk 2	styczeń 96	PC CD
	The Darkening	luty 96	PC CD
	Time Commando	listopad 95	PC CD, PSX
	Wing Commander 4	grudzień 95	PC CD
Empire	BrainDead	list/grudz 95	PC CD, Mac CD, PSX
	Cyber Judas	list/grudz 95	PC CD
	Flying Corps	I poł. 96	PC CD
Gametek	Escalation	listopad 95	PC, PC CD, Mac CD
	Super Street Fighter 2 Turbo	listopad 95	A1200, CD32
Interplay	Chess Mates	I kwart. 96	PC CD, Mac CD
	Clayfighter 2	grudzień 95	PC CD
	Conquest of the New World	grudzień 95	PC CD
	Dragon Dice	95/96	PC CD, Mac CD
	Descent Under Mountains	I kwart. 96	PC CD
	Frankenstein	listopad 95	Win 95 CD
	Resurrection (Cyberia 2)	listopad 95	PC CD
	Skins Golf	listopad 95	Mac CD
	Snooker	grudzień 95	PC CD
	Stonekeep	listopad 95	PC CD
	Waterworld	I kwart. 96	PC CD, PSX, 3DO
	Waterworld: Quest for Dry Land	I kwart. 96	PC CD, Mac CD
MicroProse	1942: European Air War	marzec 96	PC CD
	Civilization 2000	luty 96	Win95 CD
	F1 Grand Prix 2	listopad 95	PC CD
	Grand Prix Manager	listopad 95	Win CD
	Master of Xenos	grudzień 95	PC CD
	Magic the Gathering	marzec 96	Win95 CD
	Top Gun „Fire At Will"	listopad 95	PC CD
Microvalue/Flair	Double Agent	listopad 95	PC, A500/1200, CD32
	Paradox	listopad 95	PC CD
	Realm	listopad 95	PC CD
	Shockwave Express	listopad 95	PC CD
Mindscape	Allied General	listopad 95	Win95 CD, Mac CD
	Azraels Tear	listopad 95	PC CD
	Cyberspeed	listopad 95	Win95 CD
	Death Keep	listopad 95	Win95 CD, 3DO
	Silent Hunter	listopad 95	PC CD
	Space Academy	listopad 95	PC CD
	Warhammer – Horned Rat	listopad 95	Win95 CD, PSX
	Warhammer – Dark Crusaders	listopad 95	PC CD
Ocean	Football Ltd.	listopad 95	PC CD
	Iron Angel	listopad 95	PC CD
	Offensive	listopad 95	PC CD
	Sea Legends	listopad 95	PC CD
	Space Runner	listopad 95	PC CD
	Sperls Legacy	listopad 95	Amiga, A1200, CD32
	TFX EF2000	listopad 95	PC CD
Sierra	Gabriel Knight 2	listopad 95	Win CD, Mac CD
	Lost in Town	luty 96	Win 95 CD
	PQ Swat	listopad 95	Win CD, Mac CD
	Space Bucks	96	Win CD
	Torin's Passage	list/grudz.95	Win CD, Mac CD
Sony	Assault Rigs	listopad 95	PC CD, PSX
	Ring Cycle	listopad 95	PC CD
Warner Interactive	Adventures of the Smart Patrol	I kwart. 96	PC CD, Mac CD
	Bad Day on the Midway	listopad 95	PC CD, Mac CD
	International Moto X	grudzień 95	PC, PC CD
	Jack Nicklaus: Muirfield Village	I kwart. 96	PC CD
	SWOS	listopad 95	PC, PC CD
	The Chaos Engine 2	I kwart. 96	Amiga
	The Dark Eye	listopad 95	PC CD, Mac CD
	Three Skulls of the Toltecs	I kwart. 96	PC CD
	Unnecessary Roughness'96	I kwart. 96	PC CD
	Z	listopad 95	PC, PC CD

PSX – PlayStation





Na górze Top Gun, po prawej Fatal Racing, na dole Insert Coin



Stało się! To co szczęśliwcy trzymają w rękach, to pierwsza polska płyta kompaktowa dołączona do czasopisma poświęconego grom komputerowym. SECRET SERVICE z dumą wita was w pierwszym naszym COVER CD. Penetrując pracę redakcji rodzi się w niemałych bólach, ale jak zawsze, najtrudniejszy jest ten pierwszy raz. Wyprodukowaliśmy własną płytę! Wspaniały prezent dla naszych prenumeratorów oraz kolejny kamień milowy na drodze upowszechniania kultury informatycznej.

Naszym założeniem było przedstawienie jak największej liczby rodzimych, powstających w Polsce produkcji. Zarażeni naszym pomysłem niczym wirusem, szefowie polskich firm software'owych entuzjastycznie wręczali nam wersje demonstracyjne swych nowych gier, a także screenshoty i informacje dotyczące tych będących jeszcze w fazie produkcji. Pozostałe miejsce wykorzystaliśmy na pełnowartościowe dema najlepszych zachodnich gier, będących w ofertach naszych dystrybutorów.

Nie domyślaliśmy się, że niewyobrażalna pojemność 650 MB kompaktu może się tak szybko skończyć. Przygotowaliśmy mnóstwo demosów, prezentacji, gier i programów shareware, animacji, muzyki, filmów, wywiadów itp., z których na CD znalazły się tylko najważniejsze. Dzięki wytężonej pracy sporego zespołu ludzi i czterech rozżarzonych do czerwoności komputerów, przebraliśmy ponad 5 GB danych, by wybrać to, co było naszym zdaniem najbardziej wartościowe. Najistotniejsze były dla nas informacje o produktach polskich, w drugim rzędzie najciekawsze zachodnie dema. Chcieliśmy też zrobić obszerny interaktywny świąteczny numer SECRET SERVICE, który częściowo się udał, jednak z braku miejsca i czasu wyszedł nie tak bogaty jak chcieliśmy. Przygotowując COVER CD pobiliśmy też chyba rekord świata w tej dziedzinie – pierwszy znak został postawiony 3 listopada, zaś po niecałych trzech tygodniach matka kompaktu pojechała za granicę do wytwórni.



Chess Thru the Ages



SSSM Manager Piłkarski

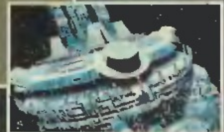


FIFA Soccer '96

ZAWARTOŚĆ KOMPAKTU

Nasz świąteczny dysk podzieliliśmy na dwie części. W pierwszej, noszącej nazwę SPACER PO POLSCE, zawarliśmy solidne podsumowanie stanu polskiego przemysłu growego. Można pograć w wersje demonstracyjne gier BUMP'N'BURN, KAJKO I KOKOSZ, MARTWA STREFA, MISJA HA-

Aquafight



ROLDA, PRAWO KRWI I SOŁTYS. Oprócz tego jest ogromna ilość zapowiedzi ilustrowanych screenami i animacjami. Na dokładkę, z oferty naszych dystrybutorów serwujemy uznane światowe hity, czyli m.in. NEED FOR SPEED, MORTAL KOMBAT 3, FADE TO BLACK oraz programy, które na pewno się nimi staną, jak np. FIFA SOCCER'96, HEXEN, THE DIG, REBEL ASSAULT 2 czy wreszcie pisany przez pięć lat STONEKEEP. I znowu, tam gdzie zabrakło dem – są screeny i informacje.



...VER DISK CD

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

COVER CD może być używany w każdym komputerze PC wyposażonym w czytnik CD-ROM. Będziecie mogli przeczytać - specjalny kompaktowy wstępniak, wskoczyć w wydanie specjalne KOMBAT KORNER, a także obejrzeć mały collage zdjęć redaktorów opatrzony autografami. Naszym cichym faworytem jest gra INTO THE SHADOWS; koniecznie obejrzyjcie jej demo – przedstawienie postaci. INTO THE SHADOWS oraz dwie inne potężne gry znajdziecie w sekcji TYPUJEMY PRZYSZŁE HITY.

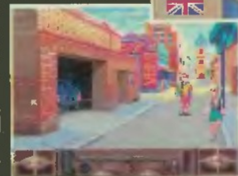
Chcieliśmy stać się w tym miejscu bardziej kreatywni, ale niestety – nie wystarczyło nam czasu. Następnym razem będzie lepiej, bo najtrudniejszy jest ten pierwszy raz. Przygotowanie kompaktu wymagało od nas zaangażowania bardzo dużych mocy, co zabrało wiele czasu, więc stworzyliśmy najprostszy możliwy system graficzny, umożliwiający wygodne poruszanie się po. Poza tym dzięki użytym rozwiązaniom system COVER CD może pracować na każdym komputerze wyposażonym w CD-ROM, ponadto wiele demosów może być uruchomione bezpośrednio, bez wychodzenia do DOS-u.



International Moto-X



Pinball World



◄ *Sfinx*



Katharsis







Warcraft 2/Bastion/Frankenstein

Na płycie jest też pięć ścieżek audio, tzn. utworów muzycznych, których można posłuchać w domowej wieży bądź w komputerze. Pierwsze cztery to świetna i wesoła ścieżka dźwiękowa z gry BUMP'N'BURN, zaś piąty to utwór „TeenRap" zespołu daBONG, stanowiący część ścieżki dźwiękowej z gry TEENAGENT CD.

W drugiej części kompaktu, zatytułowanej SECRET SERVICE INTERACTIVE, możecie znaleźć informacje o naszych ulubionych grach, oglądać screeny, czytać o planach wydawniczych poszczególnych firm oraz przeglądać zapowiedzi. Natomiast wymagania sprzętowe co do instalowanych i uruchamianych z kompaktu wersji demonstracyjnych mogą się różnić w zależności od gry. Przypuszczamy, że dla najbardziej wymagających produktów wystarczy 486DX/33 i 4 MB RAM, chociaż im szybszy sprzęt tym lepiej. COVER CD może być wykorzystany nie tylko przez Pecetowców. Zarówno użytkownicy Amigi 1200CD, rozszerzonej Amigi CD32 jak i Macintosha mogą korzystając z zainstalowanych u siebie przeglądarek obejrzeć zawarte na kompakcie GIF-y. Natomiast pięć ścieżek audio może być przesłuchane m.in. w PC, Amidze CD32, Sony PlayStation czy w domowej wieży.

OBSŁUGA

Użytkownicy PC po włożeniu kompaktu do czytnika powinni uruchomić MENU.COM z głównego katalogu, a następnie stosować się do wskazówek na ekranie. Klawiszami funkcyjnymi F1 do F10 poruszamy się po systemie menu, ESCAPE zawsze znaczy krok do tyłu. Pierwsza pomoc techniczna znajduje się w części nazwanej INFORMACJE TECHNICZNE – rzućcie najpierw tam okiem nim sięgniecie po teleton czy długopis. Jeżeli jakiekolwiek wersje demo nie chcą chodzić, może to być spowodowane zbyt dużymi wymaganiami sprzętowymi – czyli możecie mieć np. za mało pamięci.

Jeżeli podczas korzystania z COVER CD nastąpi zawieszenie się komputera lub nie będą chciały działać niektóre programy, to musicie rozwiązywać problem sami. Najlepiej przesetować komputer, zwolnić więcej pamięci RAM i spróbować jeszcze raz. Wszystkie programy zostały przetestowane, pracowały bez zarzutu na naszych komputerach. Nie możemy jednak dać gwarancji, że tak będzie na każdym możliwym sprzęcie.

NA ZAKOŃCZENIE

Mamy nadzieję, że sprawiliśmy wam wspaniałą niespodziankę. Chcielibyśmy robić to częściej, jednak wysokie koszty i niewielki wciąż rozmiar polskiego rynku nie pozwalają jeszcze na comiesięczny COVER CD.

Życzymy wspaniałej zabawy i Wesołych Świąt!

Striker '96
Sensible World of Soccer







numer 7

Uwaga prenumeratorzy! Z uwagi na dłuższy niż zwykle cykl powielania COVER CD (odbywający się za granicą) otrzymacie prenumeratę kilka dni później. Przepraszamy i prosimy o wyrozumiałość.

Osoby zainteresowane mogą zakupić COVER CD bezpośrednio w redakcji lub zamówić listownie. Cena wynosi 15,- zł, płatne przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym. Liczba kompaktów jest ograniczona!

Od Redakcji

Zima... święta... PREZENTY!!!

Pora otrzymywania prezentów jest najprzyjemniejszym okresem zimy i w ogóle gdyby nie on, to można by zostać ateistą i UFO-ludkiem. Jak co roku i my postanowiliśmy dołożyć Św. Mikołajowi swoją cegłę do wora pełnego niespodzianek i przygotowaliśmy numer kolorowy od brzegu do brzegu. Sami przyznajcie, że jest piękny, gruby i bez zamaczania..

Ten numer to również numer zmian. Chwilowo zniknęło parę rubryk – TIPSY, HELP, SAVEGAMER. Niektóre już niedługo pojawią się w nowej odświeżonej formie. Zgodnie z hasłem „prezenty przez cały rok" w numerze styczniowym startujemy z nową rubryką – konsolową. Znajdziecie w niej niezbędne informacje techniczne o różnych produktach oraz, oczywiście, recenzje konsolowych gier. Przygotujcie też długopisy – już za miesiąc WIELKA ANKIETA, zaś wśród ankietowanych, czyli was, rozlosowane zostaną fantastyczne nagrody.

Wróćmy jednak do grudniowego numeru. Osobnikom o sokolim wzroku zapewne nie pasowało coś w kształcie COVER DYSKU. Wyjaśniamy: tym razem zamiast COVER DYSKU jest COVER CD!!! Tak, tak to pierwszy w Polsce COVER CD dołączony do magazynu poświęconego grom komputerowym. Niestety znów żelazne prawa rynku nie pozwoliły nam dołączyć go do całego nakładu – COVER CD otrzymają wszyscy prenumeratorzy. Więcej informacji o kompakcie znajdziecie na str. 12-13.

Z uwagi na to, że gwiazdka jest tylko raz w roku, musieliśmy przygotować coś dla wszystkich. Postanowiliśmy mianowicie wydać niesamowitą książkę. Fantastyczną, odlotową, zawierającą mnóstwo informacji, które z braku miejsca nie mogą znaleźć się w numerze. Na razie znajdziecie w niej niewiarygodną wręcz ilość Tipsów oraz najdokładniejszy SAVEGAMER – wszystkie metody plus wiele interesujących przykładów. Jeśli inicjatywa spotka się z zainteresowaniem, to być może będziemy książkę wydawać częściej – może jako kwartalnik, a może jako półrocznik.

Przygotowaliśmy nową klepsydrę (tak w redakcyjnym żargonie nazywamy „metkę" z informacjami przyklejoną do każdego opisu). Zgodnie z zaleceniami przeszliśmy na jednoelementową skalę ocen, będziemy za to możliwie często umieszczać dodatkowy komentarz – plusy i minusy itp.

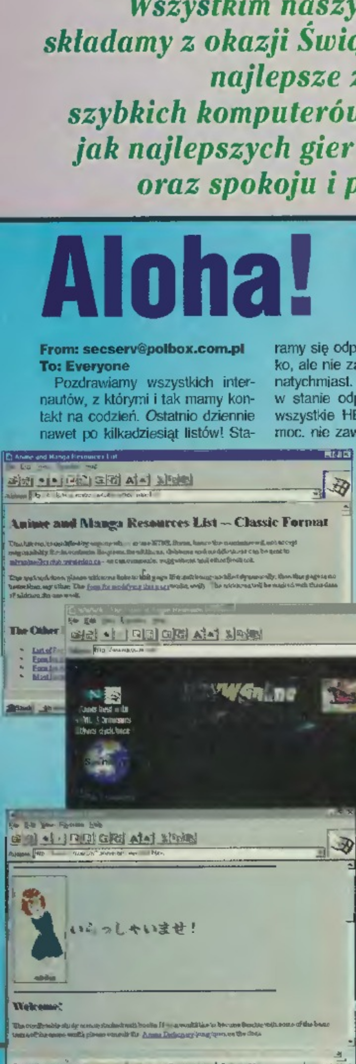
Wszystkim naszym Czytelnikom składamy z okazji Świąt Bożego Narodzenia najlepsze życzenia: szybkich komputerów, wielkich dysków, jak najlepszych gier i dobrego refleksu oraz spokoju i pewności jutra

Aloha! Internet!

From: secserv@polbox.com.pl
To: Everyone

Pozdrawiamy wszystkich internautów, z którymi i tak mamy kontakt na codzień. Ostatnio dziennie nawet po kilkadziesiąt listów! Staramy się odpisywać w miarę szybko, ale nie zawsze jest to możliwe natychmiast. Nie jesteśmy też w stanie odpisać natychmiast na wszystkie HELPy i pytania o pomoc, nie zawsze jest bowiem pod ręką odpowiedni fachman. Sprawami obsługi inter-powodzi zajmuję się ja, czyli Witia Krugłoj.

Zauważyłem, że niemal wszystkie listy adresowane są do Redakcji (czyli do nikogo w szczególności). Jeśli chcesz wysłać list do konkretnego autora, zaznacz *to* w temacie (tytule) listu – wszystkie inne są obsługiwane przeze Redakcję (czyli najczęściej przeze mnie). Sorry za koszarowe wymagania, ale przy takiej ilości korespondencji jaka mnie właśnie przysypuje, przy sortowaniu listów muszę stosować środki najprostsze.



FIDO

Po pierwszym artykule na tematy internetowe, kilku korespondentów zwróciło nam uwagę na niezbyt precyzyjne opisanie sposobu komunikacji FIDO <-> INTERNET. Okazuje się, że chcąc wysłać list do Redakcji wcale nie trzeba wchodzić do konferencji PolEcho. BBS nie musi mieć tej konferencji, ale musi być węzłem lub punktem sieci FidoNet i musi pozwalać użytkownikom na wysyłanie NetMail.

Oficjalną bramką FidoNet <-> InterNet jest system w Pałacu Młodzieży w Warszawie o adresie FidoNet 2:480/40.0@fidonet.org. Pisząc list należy podać nasz adres jako

secserv@polbox.com.pl (2:480/40.0@fidonet.org).

Można też podać adres UUCP (2:480/40.0@fidonet.org) i w pierwszym wierszu listu napisać:

To: secserv@ polbox.com.pl.

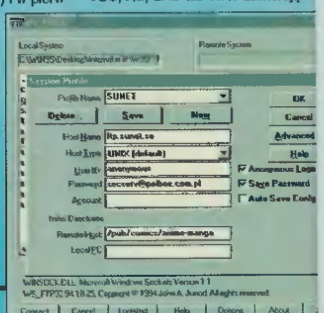
Drugą linię należy zostawić pustą.

ADRESY, ADRESY

Oprócz spraw techniczno-organizacyjnych (proszę nie ziewać) chciałbym też pomóc w waszych internetowych wyprawach. Mam nadzieję, że wskazecie mi jakie dobrać tematy do kolejnych wydań tej rubryki. Na pierwszy ogień idą adresy serwerów zawierających materiały związane z Mangą i Anime – temat jak sądzę (i jak uważa trzymający mnie na muszce Mr. Root) w miarę ciekawy i aktualny.

Co można znaleźć w Internecie? Oczywiście przede wszystkim obrazki, obrazki i jeszcze więcej obrazków. Głównie w formatach JPEG i GIF. O ile format GIF jest wam chyba znany i popularny w różnych zastosowaniach, to na Internecie rządzi przede wszystkim format JPEG, ze względu na lepszą kompresję. Zanim więc zabierzecie się za poszukiwania Mangi, warto zaopatrzeć się w przeglądarkę do JPEG-ów (pod Windows może to być np. LView lub JPGView, pod DOS np. QPEG) lub program do ich konwersji, np. JPG2GIF lub uniwersalny ALCHEMY.

Oprócz obrazków, na sieci można znaleźć megabajty plików dźwiękowych, zawierających piosenki i dialogi z filmów. Megabajty są tu określeniem jak najbardziej na miejscu, gdyż najczęściej napotkasz pliki VOC, AU, SND lub WAV zawierają-



Instrukcja obsługi nowej klepsydry

MacroPose'95	firma i rok wydania
PC DOS/WINDOWS 6 dyskietek, 2 CD 386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 30 MB HDD VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GDS ■ MIDI	informacje do wersji PC: minimalna konfiguracja, obsługiwane karty dźwiękowe, liczba dyskietek/CD
AMIGA 500/1200 12 dyskietek	do wersji Amiga: platforma, liczba dyskietek
CD32, GameBoy, Jaguar, MegaDrive	konsole, na które została wydana gra
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: Grudzień HGW Computer Group (PC CD) **1590 zł**	dystrybutor w Polsce, data zapowiedzi i cena
Miracle (Amiga) **990 zł**	dystrybutor wersji na Amigę (jeśli została wydana i jeśli jest inny niż wersji PC)
Za: grafika, animacja, fabuła Przeciw: kolorystyka, efekty dźwiękowe, sterowanie	Za i przeciw, czyli plusy i minusy lub krótki komentarz

Uwagi dodatkowe: zapis PC DOS/WINDOWS oznacza, że gra jest pod DOS, ale można ją uruchomić w oknie Windows. Zapis Amiga 500/1200 oznacza jedną grę chodzącą na obu platformach; jeśli będzie specjalna wersja na 1200, to podamy w nawiasie AGA lub 1200.

Ocena umieszczona w środku podsumowuje ogólną jakość gry w stosunku do innych gier. Składają się na nią dotychczasowe oceny grafiki, dźwięku i miodności, a także nasze subiektywne odczucie co do stosunku ceny do umownej wartości gry. Ocena mieści się w przedziale 0-100, na razie będziemy przyznawać punktację co pięć. Za grę wartą uwagi należy uznać grę ocenioną już na 50. Poniżej lokujemy gry, które wykazują się ewidentnymi wadami, natomiast za docenione przez nas pomysły, nowinki i fachową robotę punktujemy w górę.

Będziemy też podawać informacje o typach konsol, na które została wydana opisywana gra.

Spójrzcie na ceny archiwaliów – takie rzeczy mogą się dziać tylko w święta. A dalej to co zwykle, czyli poprzeczka podniesiona do granic bólu! Opisy świetnych produkcji, z których większość już jest sprzedawana w Polsce. Opis MORTAL KOMBAT 3 ze wszystkimi tajnymi ciosami, w MANGA ROOM specjalne foto-story, zaś w KOMBAT KORNER tym razem foto-relacje z tamania... nie, lepiej zobaczcie sami.

ce od 1 do 5 minut dźwięku. Mimo, że dźwięk próbkowany jest w nich z najmniejszą sensowną częstotliwością 8000 Hz to i tak wychodzą z tego pliki zwykle od 0.5 MB wzwyż.

Obrazki i dźwięk to rzeczy najbardziej oczywiste, zasoby Internetu zawierają jeszcze wiele innych materiałów o Manga i Anime. Są to fragmenty filmów (zapisane jako FLI, AVI lub ostatnio MPEG), profesjonalne czasopisma i fanziny, najrozmaitsze teksty o seriach i twórcach oraz coś na co na pewno nie jesteś przygotowany: Fan-Fictions.

Fan-Fictions są to pisane przaz fanów opowiadania dziejące się w świecie konkretnej Mangi lub Anime. W opowiadaniach takich występują autentyczni bohaterowie z komiksu lub filmu, autorzy Fan-Fictions dodają tu tylko nową fabułę lub przekonstruowują już istniejącą historię na nowo. Mimo, że w normalnym świecie nazwano by to grafomanią, pisanie Fan-Fictions dostarcza wiele zabawy zarówno piszącym jak i czytelnikom. Stanowią one najtańszą (bo darmową) możliwość zanurzenia się w świat japońskich animków i poznania najsłynniejszych bohaterów i serii.

DISCONNECTING

Czekam na wasz odzew, na ile kącik internetowy spełnia wasze wymagania. Nie wahajcie się przysłać waszych uwag, spostrzeżeń, gróźb i żądań – to na ich podstawie tworzona będzie ta rubryka. Napiszcie czy wolicie prezentacje adresów (i na jaki temat) czy może porady software'owe? A może jeszcze coś innego?

Zaplątany w sieci:
Witia Krugłoj

Kilka adresów FTP

FTP Site	katalog	zawartość
ftp.aloha.com	/pub/pictures/anime	obrazki
ftp.std.com	/archives/anime-fan-works	Fan-Fiction
ftp.sunet.se	/pub/pictures/anime-manga	wszystko
ftp.white.toronto.edu	/pub/anime	obrazki
network.ucsd.edu	/anime	obrazki, teksty i stuff
ocf.berkeley.edu	/pub/AnimeB	teksty, pliki dźwiękowe
piggy.ucsb.edu	/pub/anime	obrazki, teksty, sample
toklab.ics.osaka-u.ac.jp	/bitmaps/local/anime	obrazki
wpi.wpi.edu	/anime	obrazki, teksty

Kilka adresów WWW

Adresy URL:

http://csclub.uwaterloo.ca/u/mlvanbie/anime-list/
http://fandora.resnet.cornell.edu
http://www.imsa.edu/~leda/anime
http://www.mangawid.co.uk/mangavid/
http://www.wilmington.net/modular/animeigo/a_home.html

Newsgroups

alt.binaries.pictures.anime
alt.manga
rec.arts.anime.info
rec.arts.anime.stories







EPIC

Słońce przestało świecić, ludziom groziła zagłada. Nadzieją była szybka ewakuacja. Sześćdziesięciomilionowe społeczeństwo flotyllą wyruszyło w kosmos w poszukiwaniu nowego domu i lepszego życia. Po dotarciu do innej galaktyki i wybraniu odpowiedniej planety, tuż przed momentem kolonizacji ludzie zostają zaatakowani przez wrogo nastawioną obcą cywilizację. W tym momencie wkraczasz do akcji. Zasiadasz za sterami myśliwca w celu dolecenia do planety i zniszczenia przekaźnika sygnału odbieranego przez radar, na którym zostaliście odkryci. Do tego konieczne jest przebicie się przez rój min (czytaj: wystrzelenie ciągłym ogniem dziury) rozmieszczonych przez nieprzyjaciół.

Tak rozpoczyna się gra EPIC, autorstwa chłopaków z DID – producentów m.in. ROBOCOP 3, TFX i INFERNO. EPIC jest wektorową strzelaniną z elementami symulatora. Zasadniczo widzimy wszystko oczami pilota siedzącego w kabinie oraz z kamer przełączanych klawiszami funkcyjnymi. Kamery prezentują widoki z boku, całego statku, z punktu umieszczonego nad ogonem oraz bezpośrednio całego otoczenia. Zastosowanie grafiki wektorowej sprawia, że gierka jest szybka i oddaje wrażenia lotu w na różnych wysokościach i lawirowania między obcymi obiektami. Całość składa się z wielu różnorodnych misji, które poznajemy na odprawie poprzedzającej lot. Na każdą z nich przypada nam odpowiednią ilość amunicji, czasu oraz wyczerpujących się przy bliskim kontakcie z pociskami lub twardymi przedmiotami tarcz. Broń jest różnorodna i uzależniona od charakteru wykonywanego zadania. Standardowo wyposażeni zostajemy w zwykłe szybkostrzelne działko plus trzy rodzaje plazm, rakiety standardowe i samonaprowadzające oraz bardzo widowiskowy epical. Do działań na bardzo dużej przestrzeni używamy radaru zintegrowanego ze skanerem, pokazującym naszą pozycję, wraz ze współrzędnymi lotu.







Gierka jest dobra i warta załączenia mimo trzech lat na karku. Poza tym operuje nieteksturowanymi, surowymi wektorami, praktycznie niewykorzystywanymi w nowych publikacjach. Kto lubi ten wie, co znaczy szybki, płynny, czysty wektor. Program działa na wszystkich Amigach, pomimo tego, że pierwowzór pracował tylko na pięćsetkach. Późniejsze reedycje zostały odpowiednio poprzerabiane, żeby mogły działać na każdym modelu.

Wicik

Ocean'92 — 60

PC DOS	5 dyskietek
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 10 MB HDD	
VGA ■ SB 16 ■ SB 2.0	
AMIGA 500/1200	3 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor	
Mirage (Amiga)	24 zł
(PC)	27 zł



PROJECT BATTLEFIELD

Nadeszły czasy, w których Amigowe odpowiedniki DOOM są na porządku dziennym. Pisaliśmy już i o ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ, GLOOM, CYTADELA, DEATH MASK. Obecnie coraz częściej pojawiają się kolejne, coraz lepsze produkty z tej serii. Tę lawinę zapoczątkowały ongiś pojedyncze, pionierskie tytuły, z których większość powstała w Polsce.

PROJECT BATTLEFIELD jest jednym z protoplastów tego, o czym mówiliśmy. Dzisiaj może być interesującą propozycją dla posiadaczy Amigi 500, ostatnio jest bowiem coraz mniej tytułów na niej chodzących. I nie ma się co dziwić – jest to konstrukcja ponad dziesięcioletnia. Na szczęście niektórzy jeszcze o niej nie zapomnieli, zwłaszcza w Polsce, gdzie stanowi ona pokaźny odsetek komputerów. Po zmniejszeniu ekranu do minimum PROJECT BATTLEFIELD zachowuje się dobrze i płynnie. Natomiast w przypadku A1200 gra może okazać się nie tak dobra, jak by się chciało. W trybie „minimum" działa podobnie jak GLOOM w trybie pełnoekranowym, a różnice w oprawie graficznej widać na pierwszy rzut oka. Tutaj wrogowie poruszają się w sposób niezbyt skoordynowany, nie ma mowy o żadnej ich „inteligencji", czasami nie strzelają do ciebie nawet jeśli stoisz krok przed nimi. Poza tym zapomnieć można o porządnie teksturowanym suficie czy posadzce.

Sterowanie jest dosyć wygodne, jednak precyzja jest zdecydowanie za mała. Aby złapać przeciwnika w zasięg strzału, trzeba się nieraz nieźle napracować – przesuw ekranu odbywa się kilkunastostopniowymi skokami. Jeśli dodamy do tego jeszcze fa-













talną celność strzałów – pocisk nie trafia czasami nawet we wroga stojącego twarzą w twarz – to rzeczywiście granie sprawiać może trudności.

PROJECT BATTLEFIELD był produkcją pionierską, nikogo więc te niedociągnięcia nie powinny dziwić. Na szczęście już wkrótce powinien pojawić się jego następca, zapowiadający się nader ciekawie (ma to być połączenie strzelaniny z przygodówką, utrzymane rzecz jasna w konwencji DOOM). Pozostaje nam więc czekać, a PROJECT zachować w pamięci jako „tego pierwszego", ciągle dobrego dla słabszych maszyn

PooH

Mirage'95

AMIGA 500/1200 — **2 dyskietki**

Autoryzowany dystrybutor Mirage (Amiga) — **26 zł**

Za: pomysł, realizacja
Przeciw: kolorystyka, sterowanie



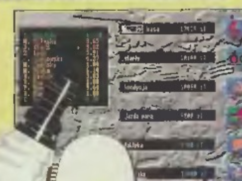
SPEEDWAY MANAGER 2



Rozgrywki żużlowe są obecnie w naszym kraju bardziej popularne od sportu narodowego, jakim jest piłka nożna. Gromadzą one przeciętnie dziesięć tysięcy widzów na każdym meczu, co jest osiągnięciem dwa do trzech razy większym od futbolu. Za wyzwaniem rynku poszli polscy programiści z M-AART i w kooperacji z MIRAGE wydali ciekawy manager żużlowy – SPEEDWAY MANAGER 2, będący rozbudowaną kontynuacją pomysłu pierwszej części.

Gracz może wcielić się w jeden z dziesięciu pierwszoligowych zespołów i zarządzać nim praktycznie od podstaw, razem z maksimum trzema osobami prowadzącymi swoje kluby. Jest to świetne rozwiązanie na długie jesienno-zimowe wieczory, gdy bardzo często nie mamy co ze sobą zrobić, a starzy są wściekli, że się gdzieś szlajamy po zmroku. Sama gra prezentuje się nieźle, jest dość starannie narysowana, z miłym i łatwym w obsłudze panelem sterowania.

Na ekranie głównym znajduje się siedem ikon. Sześć, znajdujących się po prawej stronie ekranu, obsługujących wszystkie opcje gry oraz jedna umieszczona w lewym dolnym rogu do wychodzenia z gry. Klikając myszą na ikonę funkcyjną wchodzimy do podgrupy obejmującej wycinek działalności klubu, np. finanse. Daje to pewną przejrzystość i spójność wykonywanych operacji, dzięki czemu granie staje się przyjemniejsze i łatwiejsze. Zupełny laik może mieć na samym początku trochę problemów z odnoszeniem sukcesów ze względu na nieznajomość tematu. Nie martwcie się wszystko przychodzi z czasem. Poza tym konieczność znajomości branży ucieszy pasjonatów żużla.

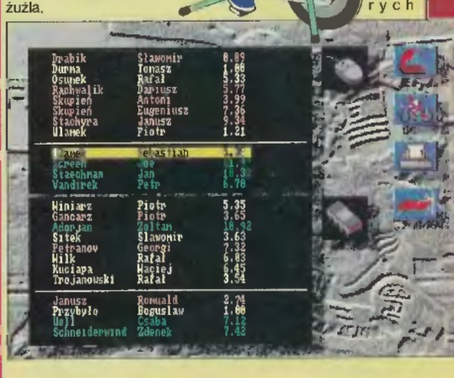




System rozgrywki jest standardowy. Kolejka trwa dopóty, dopóki nie zaczniemy meczu. W czasie trwania nic nie możemy zmienić, za wyjątkiem dokonania zmian ograniczonych regulaminem. Te trzymanie się regulaminu jest bardzo istotne, np. nie można umieścić dwóch obcokrajowców w czasie jednego biegu. Tu również ukłony w kierunku znawców tematu, dla których bardzo często o jakości gry decyduje odniesienie symulacji do rzeczywistości.

Dosyć obszernie rozbudowana jest strona graficzna, ze względu na ładne ikonki oraz prezentację samego wyścigu, zmieniającego się za każdym razem w sposób nie powodujący ziewania i znudzenia monotonnością wydarzeń. Jeśli ktoś chciałby grać drużyną inną, niż te dziesięć pierwszoligowych, może przeczekać jeden sezon, aż ta ukochana awansuje z drugiej ligi i dopiero wtedy wziąć ją pod swoją opiekę.





Gra instaluje się na twardym dysku.

Gordon

Mirage'95

AMIGA 500/1200 — **2 dyskietki**

Autoryzowany dystrybutor Mirage (Amiga) — **24 zł**





W ubiegłym roku pewnym wydarzeniem na Amigowym rynku była gra VALHALLA. Było to spowodowane zastosowaniem nowatorskej w owym czasie techniki, a mianowicie digitalizowanej mowy odtwarzanej podczas gry. Dzisiaj, w epoce CD, zabieg tski jest już oczywistością, jednak kilkanaście miesięcy temy było *to*, zwłaszcza dla Amigowców, sporym przeżyciem.

POLTERGEIST to najnowszy produkt grupy MIDNIGHT COMPUTER GROUP, grupy znanej z takich gier jak MAGICZNA KSIĘGA i JURAJSKI SEN, wydanych przez MIRAGE. Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry jest jednoznaczne – wygląda jak VALHALLA. Bohatera oglądamy z góry, są podobne samplowane wypowiedzi, zbliżona sceneria – zamkowe mury. No cóż... Jak brac przykład, to z najlepszych. Chociaż kwestią sporną jest to, czy zachodni pierwowzór jest produktem wybitnym.

Gra sprawia wrażenie robionej nieco na siłę i w pośpiechu. Przede wszystkim denerwujące jest ubóstwo scenariusza. Wydaje się, że pewne jego elementy zostały stworzone tylko dla zasady, aby gra nie skończyła się za wcześnie. Bohater przemierza przestromnne zamkowe komnaty (ich wielkość szczególnie daje się we znaki na poziomie drugim), zbiera różne przedmioty, rzuca kolejne zaklęcia i... praktycznie nic z tego nie wynika. Brak tu głębszej intrygi, cała akcja jest ciągiem podstawowych związków przyczynowo-skutkowych typu: znajdź klucz, otwórz nim skrzynię, wyjmij kilof, rozbij nim ścianę, weź deskę, połóż ją nad przepaścią itd. Żadnej atmosfery tajemnicy, poczucia zagrożenia. Aby zaliczać kolejne etapy gracz musi raczej ćwiczyć swą cierpliwość, niezbędną przy kolejnym przejściu z jednego końca mapy na drugi, niż trenować szare komórki.

Trzaba przyznać, że wady takie cechują sporą część polskiej produkcji. Miałem nie wspominać o wątłej i płytkiej fabule, ale muszę: zły duch napadł królestwo, musisz go przepędzić – aaa... ziewać się chce. Miejmy nadzieję, że następne produkty autorów tej gry stały będą na wyższym poziomie, choć trzeba przyznać, że stanowi on znaczący krok naprzód w porównaniu z MAGICZNĄ KSIĘGĄ.

Wystarczy tych słów krytyki – nie jest moim zamiarem pogrążanie polskich autorów. Trzeba przyznać, że gra może dostarczyć miłych przeżyć, zwłaszcza młodszym graczom nienawykłym jeszcze do gier o bardziej skomplikowanej intrydze. Gdy nie będziesz wiedział co zrobić, poniżej znajdziesz pełne rozwiązanie wszelkich problemów.

POLTERGEIST



W grze powszechnie stosowane są czary. Aby ich użyć (możliwe jest to tylko w ściśle ustalonym miejscu) należy posiadać odpowiednią formułkę, w postaci kawałka pergaminu wyrzucanego po przeczytaniu – nie zajmuje on miejsca w plecaku, oraz odpowiedni przedmiot – jest on jednorazowego użytku i po rzuceniu zaklęcia można go wyrzucić.

Plecak ma ograniczoną pojemność, czasami więc trzeba kilkakrotnie przemierzyć trasę od miejsca z przedmiotami do punktu użycia – po prostu nie da się zabrać wszystkiego za jednym razem.

Aby użyć przedmiotu na postaci (ach ten język przygodówek) wystarczy zazwyczaj go przed nią położyć. Ewentualnie można położyć przedmiot na jakimś postumencie albo stoliku. Po chwili powinien on zniknąć, a w zamian pojawi się inny przedmiot.

Drzwi otwiera się trojako – klikając na ikonę dłoni stojąc przed nimi, uruchamiając odpowiedni przełącznik lub wykorzystując klucz albo odpowiedni czar.

ETAP 1: MROCZNE ZAMCZYSKO

Weź wytrych (leży pod jedną z plam na podłodze) i otwórz nim skrzynkę. Znajdziesz zwierciadło. Idź na wschód. Na blokujących drogę drzwiach użyj czaru zamiany (klepsydra) – możesz iść dalej. Kolejną przeszkodą będzie magiczny promień, odchylić go możesz zwierciadłem.

Jesteś w północno-wschodniej części zamku. Zabierz wszystkie znajdujące się tutaj przedmioty (te, które nie zmieszczą się w torbie przenieś w okolice miejsca startu). Powinieneś mieć już skompletowane cztery symbole kierunków geograficznych. Ułóż je wokół symbolu róży wiatrów, a zdobędziesz czar wiatru. Teraz za jego pomocą (i przy użyciu sakwy) możesz przegnać trującą chmurę zagradzającą drogę na południe. Szewcowi daj buty – w podzięce otrzymasz młotek. Posłuży on ci do rozbicia czaszki (znalezionej we wschodniej części zamku), w jej wnętrzu znajduje się klejnot. Za błyskotkę tę gnom odstąpi ci pręt służący do podważania ostryg. W ostrydze (jak to z ostrygami bywa) znajdziesz perłę. Daj ją rzygaczowi – dostaniesz klucz do komnat babci. Teraz użyj na miedzianym kluczu czaru alchemii (kamienna kula) – możesz otworzyć drzwi prowadzące do wiedźmy. Babcię przeraź czarem strachu (maska) – zdobędziesz ząb wilkołaka. Potraktuj gnoma czarem głodu (pierścień) i daj mu padlinę – dostaniesz piszczel. Piszczel i ząb wilkołaka przekaż do konsumpcji rzygaczowi, a następnie postaw na nim miskę. W wyniku nieubłaganych procesów fizjologicznych natychmiast napełni się ona trupim jadem. Załatw nim wiedźmę.

ETAP 2: TWIERDZA DAGHORA

Tradycyjnie już połaź trochę po dostępnym terenie i pozbieraj porozrzucane przedmioty. Kiedy już to zrobisz udaj się do złotnika. Zapłatę za pracę przyjmuje on jedynie z góry – daj mu monetę, a następnie towar – sztylet. Po chwili dostaniesz elegancką broszę. Teraz, na drzwiach prowadzących na wschód, użyj wody królewskiej i otwórz je złotym kluczem. Pomyszkuj po okolicy, zgromadź trochę przedmiotów i czarów. Jeden z nich, czar zimna (razem z workiem) użyj na strażniku stojącym przed ogródkiem. Ponownie zapoznaj się z udostępnionymi pomieszczeniami. Następnie udaj się do zachodniej części twierdzy. Tutaj uzdrów babcię czarem zdrowia i ziołami (dostaniesz czaszkę sępa), a od handlarza kup pudełko zapałek.

Teraz idź do tej części, która leży za drzwiami otwartymi wodą królewską. Zamek jednej ze stojących tu skrzynek możesz pokonać czarem otwierania (i magicznym kryształem) – w środku znajdziesz wiadro. Nabierz nim wody ze studni w ogródku. W małej komnacie w środkowo-wschodniej części



znajduje się donica. Wrzuć do niej ziarno znalezione za ogrodem i podlej je. Zerwij chwast i idź na północ. Znajdziesz tam kociołek, do którego należy wrzucić: czaszkę sępa, chrabąszcza, jad szerszeni i chwast. Jeżeli nie masz jeszcze któregoś ze składników, rozejrzyj się po zamku – nie są one poukrywane i można je bez problemu znaleźć. Z kociołka wynurzy się eliksir piękności. Zabierz go i ponownie idź na teren za ogrodem. Po drodze, tuż za zejściem z trawnika skręć na południe. Znajdują się tutaj drzwi, a obok nich dwa znaki na podłodze. W obydwu musisz położyć żelazne krzyże. Jeden z nich powinieneś już znaleźć podczs swoich wędrówek. Drugi natomiast zdobędziesz za chwilę.

Idź dalej. Eliksir daj paskudzie – otrzymasz amulet. Przy jego pomocy rozpalisz kowalowi ogień, w podzięce za co przekuje on żelazną sztabę na podkowę. W jednej z komnat znajdziesz na podłodze sześcioramienną gwiazdę, a obok niej czarną świecę. Podpal ją zapałkami i steń wewnątrz gwiazdy. Użyj teraz funkcji „dłoń" – zostaniesz teleportowany. W komnacie, w której się znalazłeś, otwórz trumnę i wyjmij z niej wodę święconą. Teraz podnieś kluczyk i wyjdź z pomieszczenia.



Znaleziony kluczyk służy do otwarcia skrzynki stojącej nad pomieszczeniem z donicą. Weź drugi krzyż i idź do drzwi otwieranych przy jego pomocy. Umieść krzyż w zaznaczonym miejscu na ziemi i idź dalej. Kolejne drzwi otwórz czarem siły (podkowa). Znajdziesz się w komnacie pana tej twierdzy – Daghora. Połóż przed nim broszę i pokrop go wodą święconą. Etap drugi zakończony, czas na starcie z bossem.

Midnight'95

AMIGA 500/1200	4 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor	zapowiedź: Grudzień
Mirage (Amiga)	29,50 zł

ETAP 3: KOMNATY POLTERGEISTA

Pozbieraj dostępne przedmioty. Uśpij cyklopa czarem snu (poduszka). Znalezionym kluczykiem otwórz skrzynkę (stoi ona kilka kroków w górę i w lewo od klucza) i wyjmij z niej hełm. Przed golemem połóż blachę i rozruszaj go czarem pracy (stosowanym razem z sierpem). Gliniane monstrum przerobi ją na klucz. Wróć w okolicę, gdzie zaczynałeś grę i idź na południe. Otwórz drzwi kluczem. Koboldowi daj hełm – dostaniesz w zamian Świętego Graala. Oddaj kielich mnichowi, a dostaniesz modlitewnik. On natomiast uszczęśliwi pielgrzyma – drugi klucz stanie się twoją własnością. Otwórz nim kolejne drzwi na południu. Weź monetę. Przy pomocy wytrycha otwórz skrzynkę i zabierz z niej kilof. Rozbij nim pękniętą ścianę, podnieś deskę leżącą pod przykryciem, a następnie przekonaj trolla, aby oddał ci swój miecz (musisz to uczynić przy wydatnej pomocy czaru głupoty i monety).

Teraz udaj się do północno-wschodniej części zamku. Tutaj połóż deskę nad lawą i idź do komnaty Poltergeista. Połóż miecz na ziemi i użyj na nim czaru przemiany (książka). Podnieś przetworzony magiczny oręż i zatop go w ciele tyrana – w ten sposób jako pierwszy człowiek w historii zabiłeś ducha. Księżniczka, pół królestwa i premia za pracę w nadgodzinach są twoje!

PooH



POLE WALKI

Sprawdzone pomysły wykorzystane w grach szybko ewoluują. Szczególnie w pamięć zapadają takie, które przez wprowadzenie nowości i przykucie uwegi gracza zabierały mu ładnych kilka dni z życiorysu. POLE WALKI stanowi luźną wariację na temat zaczerpnięty z gry SCORCH (znanej też jako SCORCHED EARTH, SCORCHED TANKS lub po prostu TANKS). Ustawiamy naprzeciwko działa o regulowanym kącie podniesienia lufy i sile wystrzału, napychamy je amunicją i stawiamy obok kanonierów gotowych zniwelować okoliczne nierówności terenu. Zabawa przednia i to nie tylko dla ludzi z komputerem balistycznym w głowie. Z tą jednak różnicą, że wszelkie dotychczasowe wersje zakładały widok z boku, natomiast w POLE WALKI widzimy wszystko z góry.

Ekran gry stanowi sporych rozmiarów przesuwalna plansza, jednorazowo widać tylko jej fragment. Porozstawiane są na niej bazy należące do zmagających się ze sobą przeciwników. Na początku stanowią one jedyne urozmaicenie w dość jednolitym otoczeniu. Najpierw należy wybudować coś, co byłoby zdolne przenieść środki eksterminacyjne jak najbliżej stanowisk nieprzyjaciela, jednym słowem eleganckiego cyborga bojowego. Jest ich kilka rodzajów, na początek wystarczy jakaś niezbyt ładowna, ale za to szybka jednostka. Po wyłożeniu grosza na zakup i zaopatrzeniu go w amunicję, można ruszać w teren.

Celem gry jest zniszczenie wrogiej bazy. Kwatera przeciwnika stanowi nieźle opancerzony kompleks, dysponujący także własnymi środkami obronnymi. Nie należy więc od razu zbliżać się do niej, a spokojnie zapolować na obce pojazdy harcujące po okolicy. Za zniszczenie każdego z nich otrzymujemy pewną pieniężną gratyfikację, którą najlepiej jest zamienić na coraz to potężniejsze maszyny, zdolne do przenoszenia coraz to wymyślniejszych środków zagłady.

Jedną z największych atrakcji SCORCHA był wręcz obłędnie bogaty arsenał – wypróbowanie każdego rodzaju uzbrojenia wymagało dużej cierpliwości. Pod tym względem POLE WALKI sporo mu ustępuje. Broni jest jedenaście rodzajów, w tym dwie defensywne i jedna „masowej zagłady" (wsparcie lotnicze). Ciekawy jest natomiast podział ich na dwie grupy. Jedną z nich stanowią te, którymi posługujemy się w sposób znany ze SCORCHA – po wybraniu celu pokazuje się przekrój przez znajdujący się na drodze do niego teren. Druga to rakiety – tutaj wybieramy jeden z czterech kierunków jej odpalenia, wciskamy FIRE i przejmujemy nad nią kontrolę. Kierunek lotu wybieramy manipulując odpowiednio joystickiem. Niestety, nie jest to najłatwiejsze – rakiety są straszliwie mało zwrotne i lepiej używać ich ze znacznej odległości – w przeciwnym wypadku minie ona cel zanim zdążymy choćby minimalnie zmienić jej tor lotu. Trzecim rodzajem broni jest wsparcie lotnicze – tutaj po prostu wskazujemy cel ataku, a bombowce strategiczne robią za nas resztę.

■ ■ ■

Na pierwszy rzut oka całość sprawia przyjemne wrażenie – renderowane (choć niewielkie) obrazki robotów w menu, czytelne ikony, przejrzysty wygląd kolejnych opcji... Niestety, później jest już mniej różowo. Pole gry jest monotonne, znaczki symbolizujące cyborgi niczym się od siebie nie różnią, nie ma prawie żadnych elementów uatrakcyjniających nieruchome płaszczyzny. Poza tym dziwną sprawą jest brak wpływu ukształtowania terenu na sposób poruszania się pojazdów, zawsze mają one taki sam zasięg. A to, czy znajdują się one w dole czy też na wyżynie, decyduje jedynie o możliwości prowadzenia ostrzału.

POLE WALKI, jak każda tego typu gra, działa najlepiej wtedy, gdy jest wykorzystywana przez kilku graczy – mechaniczna inteligencja komputera po pewnym czasie staje się dość nużąca. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby w rozgrywce udział wzięło np. czworo ludzi – akcja staje się wówczas o wiele bardziej emocjonująca. Aż się prosi, żeby dodać poruszające się figurki cyborgów, czy też inne animowane elementy ekranu (tak jak np. w SUPREMACY). Przy okazji przydałoby się także rozbudowanie możliwości taktycznych gry, jak np. budowanie dróg dla szybszego transportu wojska, czy stawianie fabryk położonych bliżej terytorium wroga. Gdyby rozbudować POLE WALKI w tym kierunku, miałoby ono szansę stać się przyzwoitą polską strategią.

PooH



Mirage'95

AMIGA 500/1200	2 dyskietki
Autoryzowany dystrybutor Mirage (Amiga)	zapowiedz. Grudzień 22 zł

Za: grafika, pomysł
Przeciw: nuda, prostota, mały teren działań

50





Któż z Amigowców nie zna firmy PSYGNOSIS święcącej u szczytu chwały Amigi same triumfy. Każdy z wydanych przez nią tytułów był ogromnym sukcesem. Firmę już dawno wykupiły skośnookie diabły z Sony nastawione na oprogramowanie konsol. Nam pozostały tylko miłe wspomnienia i zachwycanie się rewelacyjną spuścizną, szczególnie, jeśli mamy do czynienia z DMA DESIGN, twórcami osławionych Lemingów. Takim to właśnie mega hitem jest w dalszym ciągu WALKER, pukający do panteonu strzelanin wszechczasów.

Kompozycja graficzno-animacyjna wyciska maksimum możliwości z każdego modelu Amigi, a sprzężona z efektami dźwiękowymi tworzy wyśmienitą całość. Miłym dodatkiem są gadki wygłaszane przez nawigatora komunikującego się z graczem przez radio z charakterystycznymi trzaskami, dostępne dla posiadaczy tysiąc dwusetek lub komputerów rozszerzonych do więcej niż 1 MB. Twoim zadaniem jest dotrzeć jak najdalej przy akompaniamencie niestygnące-



Jest rok 2988. Razem z czwórką przyjaciół obrabiasz transportowiec D-86 z cennych ładunków. Podczas całego zajścia zostajesz wykiwany, transportowiec wkrótce wybucha. Ratując skórę uciekasz. Na Merkurym zaciągasz się do oddziałów próbujących stłumić rebelię odbywającą się na Marsie. Udajesz się tam, bo musisz wyrównać porachunki.

Tak w największym skrócie brzmi legenda i wprowadzenie w akcję gry spłodzonej przez rodzimych programistów z ekipy Marka Piekarczyka – TSA, a wydanej pod skrzydłami MIRAGE. „Nasi najwięksi heavy metalowi gwiazdorzy lat osiemdziesiątych" skorzystali z pseudo-3D izometrycznego rzutu, umożliwiającego poruszanie się Dana w ośmiu kierunkach. W związku z tym proponują, abyśmy gałki trzymali przechylone pod kątem czterdziestu pięciu stopni. Chwała im za to!!! Nie chcę być niemiły i obrażać ludzi, których nie wi-

go działka szybkostrzelnego. Pewnym ograniczeniem jest szybkie nagrzewanie się rur, więc musisz pamiętać o chwilach przerwy. Do zorientowania się kiedy można wznowić ostrzał służy skala znajdująca się w lewym górnym rogu.

Poruszasz się dwunożnym, olbrzymim CyberRobotem, przy pomocy gałki lub kursorów z klawiatury. wśród zgliszcz i ruin miast, pozostawiając za sobą pożogę, siejąc zniszczenie i totalną demolkę. Mysz służy do wszelkich operacji celownikiem, głównego narzędzia dewastacji i totalnej rozpierduchy, z lewym przyciskiem obsługującym FIRE oraz prawym lokującym się na oficerze. Musimy zatem być dwuręczni lub mieć w pobliżu pomocnika. Rzeźnia jest tak absolutna, że nie mamy zbyt wiele czasu na odpoczynek potrzebny do otarcia spoconego czoła i pozbycia się wypieków z twarzy.

Grę można prowadzić w dwóch wariantach. Pierwszym jest poziom EASY, dość łatwy kończący się na drugim mieście, drugi to ARCADE, dla twardzieli, o wiele trudniejszy, zawierający Berlin 1944, Los Angeles 2019 i wiele innych. Gierka cały czas trzyma klimat i jest diabelsko wciągająca. Uwaga po rozwaleniu 3087. kolesia zaczynasz mówić do siebie, później kląć, a potem...

WALKER



Celami twego ataku jest wszystko co się rusza i nawinie pod celownik, włącznie z najbardziej wrednymi, pioruńsko szybkimi żołnierzykami naparzającymi z granatników. Czasami są ich takie chmary, że nie nadążasz ze strzelaniem. Dobrze wtedy jest wykonać rundala i rozdeptać ich na czerwoną miazgę. Bardzo mi się podoba zestrzeliwanie snajperów siekących z okien. Z reguły znajdują się oni na sporej wysokości, dlatego pozostawiają po sobie najwięcej krwistych graffiti na murach. Bywają momenty, że ostrzał prowadzony jest z ziemi i z powietrza dlatego istotny jest wybór celu do pierwszorzędnej eliminacji. Gdy są to tylko spadochroniarze, to na krótką chwilę najlepiej sobie ich darować i zająć się np. ciężarówkami, z kolei w przypadku lotniarzy trzeba się wpierw zająć nimi.

Odmian przeciwników jest tak wiele, że nie warto nawet ich wspominać za wyjątkiem komicznych saperów próbujących podwieszać ładunki wybuchowe bezpośrednio na tobie. Gdy delikwent zacznie na ciebie wchodzić, to jedynym wyjściem staje się mało humanitarna metoda rozhuśtania robota tak, żeby saper zwyczajnie spadł i przetrącił sobie karczek. Uroczo wręcz piszczą żołnierze w wybuchających pociągach i ciężarówkach, szczególnie, gdy wybuchające pancerne pojazdy trafiają w nich olbrzymimi kawałami rozgrzanego metalu. Na końcu każdego etapu czeka gość specjalny, którego pozbycie się bywa najtrudniejszym elementem programu, tym bardziej, że mamy ograniczenia czasowe.

Lepiej grzać z grubej rury Walkerem, niż pół roku być frajerem.

Wicik

DMA Design'94

AMIGA 1200 — **3 dyskietki**

Za: animacja, pomysł, sterowanie
Przeciw: zbyt trudna

70



działem na oczy, ale Panowie! Przecież testowaliście ten program i wiedzieliście, że interfejs sterowania postacią jest do bani. Szlag mnie trafiał, gdy musiałam niemiłosiernie się napocić, żeby trafić w drzwi lub celnie strzelić z pistoletu. Nawet pełzający mnie dryblas robił to w taki sposób, że nie wiedziałem czy trafia czy nie. Animacja postaci prezentuje poziom Amosa z grupy średnich. Z fajnego pomysłu zrobienia gry przygodowo-zręcznościowej, bo niewątpliwie takie patenty ona zawiera, wyszedł produkt piekielnie surowy.

Pomijając jednak niewygodę sterowania i nie najlepszą grafikę - Uwaga! DAN WILDER jest do pogrania. Sposób rozwiązywania problemów przypomina świetne przygody jajka Dizzy. Trzeba z kimś pogadać, coś znaleźć, dokonać wymiany, trochę pokombinować. Sceneria nie jest jednorodna, jest wiele lokacji. Poruszasz się po oszklonej marsjańskiej bazie, podzielonej między innymi na więzienie, kopalnię i silnie strzeżony budynek. Po drodze spotykamy wielu ludzi i człekokształtnych cyborgów, będących w większości nieprzyjaźnie nastawioną hatastrą. Najlepiej od razu ich załatwiać, czasem jednak można z nimi pertraktować i wydobyć ciekawe informacje, przydatne w dalszym etapie gry. Po uśmierceniu gadziny warto przeszukać zwłoki lub nawet szczątki – pozostają czasem arcyinteresujące przedmioty. Bohaterów przyjaźnie do siebie nastawionych spotykasz niewielu, jednym z nich jest niezła w pewnych sprawach Jane. Gra obsługuje wszystkie Amigi i instaluje się na HD.

Wicik

DAN WILDER





Krwawy Dan i jego pokurczona kobieta

TSA'95

AMIGA 500/1200 — **2 dyskietki**

Autoryzowany dystrybutor **Mirage** (Amiga) — zapowiedź: Grudzień — **22 zł**

Za: pomysł, fabuła
Przeciw: grafika, sterowanie

40





Od lewej: Shao Kahn, Shang Tsung, Sindel, Jax, Kano, Liu Kang, Motaro, Sonia, Stryker...

...Sub Zero, Cyrax, Sektor, Nightwolf, Sheeva, Kung Lao, Kabal





SPECIALA, to po prostu po skosie w górę + Fire.

Łatwe wykonywanie SPECIALI to kombinacje (L – P – R), (P – P – R), (P – P – N).

...

Zachęcony powodzeniem konkursu wysępiłem trochę dóbr od zaprzyjaźnionej firmy CD PROJEKT, dystrybutora MK3 na Polskę i oto drugi, tym razem już prawdziwy konkurs!

UWAGA! KONKURS!

MORTAL KOMBAT

Cześć! Słucham sobie właśnie soundtrack'a z filmu... hehehe... jakiego? Oczywiście MORTAL KOMBAT i odpoczywam przed kolejną partią w MK3. Muzyczka jest okejowa... TECHNO-UDERZENIA i jakiś koleś krzyczący basem po kolei imiona postaci (JOHNNY CAGE... SKORPIEN... hehe...). Od czasu do czasu ryknie sobie „MOOORTAAAL KOOOMBAAAT" i wtedy to czuję... Jak tylko dowiem się kto wyda soundtrack z MK w Polsce, to dam wam znać i zrobię jakieś review, OK?

Film wejdzie na nasze ekrany już niedługo, w połowie stycznia. Może będziecie mieli szansę zobaczyć go wcześniej... ale o tym na końcu.

Co mamy w grudniowym eSeSie? Przede wszystkim to, na co wszyscy czekali – MORTAL KOMBAT 3. Oprócz tego na przekąskę BATTLE BEAST. Hmmm... Czy zauważyliście, że mordobić jest coraz więcej? TO DOBRZE! I TAK MA BYĆ!

Nadszedł czas na rozwiązanie mojego mini-konkursu dotyczącego WARRIORS. ŁAAAŁ! dostałem masę listów z cheatami! Jako JURY miałem pole do popisu, więc do odsiewu poszły po pierwsze listy, w których było mniej niż 15 kodów. Po drugie zaś te, w których brakowało opisów co dany kod robi. Spośród pozostałych wylosowałem zwycięzców.

PIERWSZE MIEJSCE i MANGOWA KOSZULKA „AKIRA" – KASZPIR, Kraków

DRUGIE MIEJSCE i KOMIKS „MK" – MAREK SZUBA, Warszawa

TRZECIE MIEJSCE i ALBUMIK „SSF2T" – MICHAŁ IWASZKO, Chorzów

Oto pełna lista kodów i mała ERRATA. Przypominam, że należy wpisać CHEAT w głównym menu, a następnie:

1. REPLAY – możliwość gry w 3D
2. ELEVENTH – możliwość gry MASTEREM, tylko na dwóch graczy
3. CIRCUS – dołącza ARENĘ
4. NOPAIN – walka bez broni
5. TYSON – bez ciosów specjalnych
6. NOGAIN – energia nie maleje
7. WOO – nieskończona energia ciosów specjalnych
8. NBK – tylko jedna runda
9. FINALFIVE – walka trwa pięć rund
10. SNOWWHITE – zmniejszenie postaci
11. EVILDEATH – bryzgająca krew
12. EASYSPECIALMOVES – łatwe wykonywanie ciosów specjalnych
13. FORQA – opcje podczas walki: F1 – wygrana, F2 – walka z MASTEREM, F3 & F5 – regeneracja energii
14. GARDENER – gra postacią TOM TECK (CD-ROM), 2 graczy
15. DUNK – gra postacią SCOTT, jw.
16. PAM – gra postacią PAMELA
17. NUMBERONE – gra postacią CAPTAIN WARRIORS

Kilka błędów w druku lub pominięć:

CARCERS
Ciśnięcie mieczem – L - L - P - R
Rzut trójzębem – P - P - L - R
ZIA
Tańczący wąż – L – D – P – D – R
FERGUS
Ze Łba – L – L – P – P – N
MEATBALL
Uliczny koktail – D – D – L – L – N
NEFTIS
Niewidzialność – D – P – R
Koński Łeb – D – P – D – D – P – R
Ukąszenie Węża – P – P – D – D – N
Ciosy Specjalne MASTERA:
Ośmiornica – L – L – R
Magnes – L – L – N
Batman 4EVER – P – L – N
Zielona Belka – P – L – R

Gwoli ścisłości, nie uważam kombinacji np. (G + P – N) za

M-O-R-T-A-L K-O-M-B-A-T 3

Chcemy ujrzeć waszą MORTALOWĄ twórczość. Zakładając, że każdy jest inaczej uzdolniony, podzieliliśmy ją na dwie części.

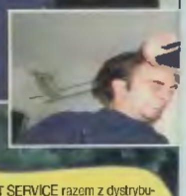
CZĘŚĆ LITERACKA – opowiadanie na temat MK, np. o którymś z zawodników, jego młodości, miłości etc. Znajdź jakąś starą dyskietkę, wstukaj tekst ASCII i wyślij (proszę o polskie fonty – może być Mazovia).

CZĘŚĆ MALARSKA – narysuj którąś z postaci, scenę z walki, jakiś żart MORTALOWY. Koniecznie na białej kartce (kratka/linie wykluczone!).

Do wygrania są superatrakcyjne nagrody – wszystko na zdjęciu u dołu.

Oprócz nich zwycięzcy w konkursie otrzymają – UWAGA – zaproszenie na PRZEDPREMIEROWY SEANS MORTAL KOMBAT, który organizuje





SECRET SERVICE razem z dystrybutorem MK3 – firmą CD Projekt. Pozostałe zaproszenia, a będzie ich ponad sto, rozlosujemy wśród czytelników, którzy wezmą udział w konkursie. Seans będzie w styczniu 1996 r. Koniecznie zaznaczcie, czy będziecie w stanie przyjechać na seans do Warszawy i podajcie swój telefon. O miejscu i dokładnym terminie seansu (albo seansów – jeśli będą dwa) poinformujemy w następnym numerze, oraz oczywiście zwycięzców.











3. FRIENDSHIP NIGHTWOLFA (Raiden i automat MK)
4. ANIMALITY KANO (Pająk MORPH).

Spójrzcie taraz na obrazki i porównajcie z opisem na następnych stronach... coś tu nie gra? Nie! To po prostu supertajne KODY, które trochę grzebią w programie i zmieniają kilka rzeczy. Chcesz być dwa razy większy, dwa razy mniejszy, niewidzialny? A może chciałbyś być SHAO KAHNEM? Za miesiąc w KOMBAT KORNER wszystko na ten temat.

Wybierz odpowiadającą ci katagorię i spróbuj swych sił. Termin nadsyłania prac mija 20 grudnia. Do walki!

■ ■ ■

Korzystając z okazji nadchodzących (niewątpliwie) listów chcę zaproponować coś na kształt rankingu postaci. Przy okazji napiszcie mi w kolejności wasze typy:

1. ULUBIONA POSTAC
2. NAJLEPSZE FATALITY
3. NAJFAJNIEJSZY FRIENDSHIP
4. NAJBARDZIEJ KOZACKIE ANIMALITY

A ja podsumuję, wstukam i będziemy wszyscy wiedzieć co cieszy się największym uznaniem. Dla przykładu moje typy (wyłącznie z TRÓJKI, ale biorę pod uwagę wszystkie trzy części):

1. KABAL
2. FATALITY JAXA #1 (Rączki jak Terminator)

■ ■ ■

Dzisiaj w cyklu „Z ŻYCIA WZIĘTE" sposób nr 2 na wyładowanie energii.

1. Potrzebna jest brytfanna do ciasta – na pewno każdy ma w domu.
2. Do brytfanki nalewamy wody i wstawiamy ją do zamrażarki.
3. Po kilku godzinach wyciągamy sprzęt z lodówki i nad zlewem polewamy gorącą wodą (nie za dużo!!!) aby nowopowstała BRYŁA LODU się trochę obluzowała w brytfannie. Obracamy brytfannę i wyciągamy BRYŁĘ!!!
4. Szybko z tym na dwór.
5. Rzucamy bryłę w górę, wyskok...
6. KOPNIJ Z CAŁEJ SIŁY WYJĄC NA CAŁY GŁOS!

Akcja jest cool – przypomina mi film z BRUCE'm „WIELKI SZEF", gdy LEE rozwala ogromną bryłę z ręki... To był koleś! Ja rozbiłem bryłę głową, ale na Boga! Nie próbujcie tego sami!

■ ■ ■

Pozdrowienia dla wszystkich (sorry ludzie... mało miejsca!!!) uczestników mini-konkursu oraz SPECJALNE POZDROWIENIA dla pierwszej dziewczyny zafascynowanej MORTAL KOMBAT (panowie nie proście... i tak nie dam adresu!), która napisała do KOMBAT KORNER: Monika S. z Warszawy. Skowroneczku, jedna jaskółka wiosny nie czyni. I tak MK to ...ra nie dla Pan...

Gul-AsH





Nagrody i dekoracje w nowym konkursie Gulash / CD Projekt

2 x oryginalny MK3 w pudełku

4 x małe plakaty

1 x rura od kibla (dekoracja stała)

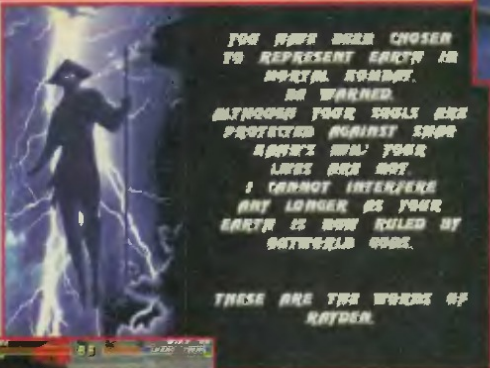
4 x reklamowe standy na tekturze ... w zachodnich sklepach)

1 x ... usta ... (wyposażenie redakcji)

6 x duże plakaty

2 x komiksy MK (własnoręcznie zakupione przez Mistrza w Londynie)

1 x Mortal Kombat Official Movie Magazine (wyróżnienie specjalne – nie widać!!!)





Teleturniej bez przegranych. Zostają tylko zwłoki.





Tysiące lat temu wielu mędrców z dalekiego wschodu doświadczyło wizji mrocznego wymiaru znanego też jako Zaświaty. Wiedzieli taż, że pewnego dnia podróż między Zaświatami rządzonymi przez okrutnego imperatora a spokojną Ziemią będzie możliwa. W obawie o losy Ziemi zwrócili się o pomoc do Bogów, którzy stworzyli turniej MORTAL KOMBAT. Turniej ten nie tylko chroni bazpieczeństwa naszego wymiaru, broni on także dusz wszystkich mieszkańców Ziemi.

Przez wieki trwania MORTAL KOMBAT Ziemianie bronili się przed władcą Zaświatów – Shao Kahnem. Zniecierpliwiony Kahn zapragnął zdobyć podstępnie Ziemię – rozpoczął swój plan 10 000 lat temu. W tym czasie przy jego boku zasiadała Sindel, której przedwczesna śmierć dopomogła mu tylko. Czarownicy Kahna prowadzeni przez Shang Tsunga spowodowali, że Sindel odrodziła się ponownie – na Ziemi. Ten bluźnierczy akt dał Kahnowi siłę na przejście przez bramy wymiarów.

Otwierając bramę nad Ziemią Kahn zabierał dusze wszystkich ludzi zmieniając ziemię w część Zaświatów. Lecz znalazły się ludzkie dusze, których nie mógł odebrać, dusze wojowników mających reprezentować Ziemię w nowej edycji turnieju MORTAL KOMBAT. Kahn wysłał swe armie aby odnalazły i wyeliminowały pozostałych przy życiu. Niewielu ziemskich wojowników przeżyło, ale ciągle mają szansę uratować ludzkość!

„Pamiętajcie te słowa wojownicy. Zostaliście wybrani aby reprezentować Ziemię w MORTAL KOMBAT. Każdy z was posiada siłę zdolną przeciwstawić się Shao Kahnowi. Bądźcie rozważni, ponieważ nawet jeśli wasze dusze są bezpieczne przed Kahnem – wasze życia nie! Nie mogę już wam dłużej pomagać, wasza Ziemia jest teraz we władzy bogów Zaświatów." – oto słowa RAIDENA.



MORTAL KOMBAT 3

Długo oczekiwana trzecia edycja turnieju MORTAL KOMBAT znalazła wreszcie swe miejsce w PeCetowych czytnikach CD. Warto było czekać. Jest to najlepsza, najbardziej dopracowana i po prostu megakozacka FIGHTIN' GAME na PC! MK3 to zupełnie nowa jakość – jest cała kupa nowych akcji, które są po prostu nie do pobicia przez jakąkolwiek inną grę (good bye SSF2T). OK. Wydarzenie zostało odnotowane. Zresztą znacie mnie – nie lubię lać wody. Zacznę więc swój szaleńczy bełkot potwornie niewyspanego człowieka (MK3!...3!!...3!!!). Wyjaśnię wszystko od samych podstaw – także dla tych co nie grali w #1 i #2, a chcieliby w #3.

MK3 to klasyczne mordobicie. Można wybrać z iloma przeciwnikami będziemy walczyć na drodze do SHAO KAHNA (NOVICE, WARRIOR, EXPERT). Przed samym SHAO czeka jeszcze pojedynek z dowódcą jego oddziałów – centaurem MOTARO. O ile sam MOTARO jest jeszcze do pokonania – przejście SHAO KAHNA graniczy z cudem. Inteligencja komputara na wyższych poziomach trudności jest ogromna, walka staje się bardzo trudna. Spróbujcie np. zrobić trzy UPPERCUTY pod rząd, a zrozumiecie o czym mówię.

Na górze ekranu widnieją paski symbolizujące energię postaci wraz z ich imionami. Zaraz pod nimi znajdują się małe zielone kreski, które oznaczają SZYBKOŚĆ zużywaną zarówno przez bieg (RUN) jak i wszystkie COMBOSY (kombinacje ciosów nie-do-zablokowania). SZYBKOŚĆ regeneruje się dosyć prędko, należy jednak być ostrożnym.



Jak to mówią: rąsia, klapa, bużka, goździk czyli fizjologia przemiału.

Po zakończonej walce zwycięzca może WYKOŃCZYĆ przegranego w wybrany przez siebie sposób (można kierować się pewnym kodeksem), gdy widoczny jest nad głowami napis FINISH HIM. I tak może mu zrobić:





– FATALITY: krwawa jatka, najbrutalniejsza metoda. Przeciwnicy są cięci, rozrywani, miażdżeni, zgniatani, obdzierani ze skóry itp. itd. Wykonywane po szczególnie zajadłej partii, gdy obaj gracze są





mniej więcej równi poziomem. Znaczy: „Dzięki, to była dobra partia, ale teraz jesteś ścierwem".

– **FRIENDSHIP:** zwycięzca okazuje przegranemu przyjaźń. Może być to np. ulepienie bałwana albo miłe żucie gumy. Znaczy to „Lubię cię stary i nie denerwuj się, że dostałaś". WARUNEK: zwycięzca nie może BLOKOWAĆ w decydującej (2 lub 3) rundzie.

– **BABALITY:** zwycięzca zamienia przegranego w niemowlę, co także ma swoje wyjaśnienie, które brzmi – „idź synu potrenować". WARUNEK:

MK3

zwycięzca nie może BLOKOWAĆ w decydującej (2 lub 3) rundzie.

– **MERCY:** NOWOŚĆ! Zwycięzca w akcie łaski pozwala, aby przegranemu wróciło trochę energii. Najlżejszy cios ponownie kładzie go na deski. To znaczy „jeszcze się z tobą pobawię frajerze, a potem zrobię ci ANIMALITY". UWAGA: MERCY wykonuje się TAK SAMO DLA WSZYSTKICH: (RUN) DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ. WARUNEK: dozwolone TYLKO W TRZECIEJ RUNDZIE!

– **ANIMALITY:** NOWOŚĆ! Zwycięzca zamienia się w zwierzę, które brutalnie morduje przegranego. Pająk, Skorpion, Niedźwiedź czy Wilk – wszystko to mówi „Chcę twojej krwi i zawsze cię rozwalę!!!". WARUNEK: MUSI być przedtem wykonane MERCY, czyli też TYLKO W TRZECIEJ RUNDZIE.

– **SUPER UPPERCUT:** wyjątkowo ostre zakończenie, typowa pokazówa. W MK3 można zrzucić przeciwnika na wbite w ziemię ostre stalowe kolce w komnacie SHAO KAHN'S TOWER, na poruszające się w szaleńczym tempie i rozrywające na strzępy koła zakończone ostrzami w pomieszczeniu THE PIT 3 oraz pod rozpędzony wagon metra w podziemnym SUBWAY. WARUNEK: Odpowiednia komnata.

Podczas gry zawodnicy mogą używać specjalnych ciosów – każdy chowa coś w zanadrzu. Publikujemy wszystkie ciosy i wykończenia. Są w 100% działające, sprawdzone przeze mnie od dechy do dechy. Jeśli więc coś nie będzie wam wychodzić – próbujcie jeszcze raz (no... może jeszcze być błąd w druku). Niektóre z nich trzeba wykonywać bardzo szybko i bardzo trudno je uzyskać (np. JAX-FATAL #1), inne normalnie.

– wszystkie ciosy podane są dla postaci zwróconej twarzą w prawą stronę.

– jeżeli zapis wygląda następująco: (LP) – RUN – RUN – BLOK, to należy trzymając wciśnięty klawisz LP wdusić dwa razy RUN, raz BLOK i szybko puścić LP.

– jeżeli w zapisie występuje np. LK (3 sekundy), to należy trzymać minimum 3 sekundy (można więcej) klawisz LK, a następnie go puścić.

– odległości do wykończeń:

BLISKO – ryj-w-ryj z kiwającym się przeciwnikiem

NA PODCIĘCIE – maksymalna odległość, z której da się podciąć przeciwnika (podcięcie – DÓŁ + TYŁ + LK)

DALEJ NIŻ PODCIĘCIE – kroczek do tyłu od ODLEGŁOŚCI PODCIĘCIA

PÓŁ EKRANU – w połowie drogi między przeciwnikiem, a końcem ekranu

NA KOŃCU – MAKSYMALNIE daleko od przeciwnika – drugi koniec ekranu

Dla potrzeb MORTAL KOMBAT 3 został opracowny najlepszy COMBO-system, jaki widziały moje oczy. COMBO to seria ciosów, które odpowiednio wykonane są nie do zablokowania przez przeciwnika. Wreszcie są punktowane przez wyjeżdżające z boku napisy. O COMBOSACH azerzej za miesiąc – popróbujcie sami. Podam jeden przykład dla KABALA (zwróconego twarzą w lewo).

Zrób TORNADO SPIN (Lewo – Prawo – LK), następnie podbiegnij do wirującego przeciwnika. Trzymając PRZÓD uderzaj szybko kolejno **LK – LK – HP – HP (puść przód) – DÓŁ + HP** – Świstne COMBO – 6 trafień.

Garść szczegółów technicznych. Gra została wydana tylko na płycie CD i zaopatrzona w muzykę AUDIO znakomitej jakości. Współpracuje zarówno z wszelkiego rodzaju SoundBlasterami jak i z GUS'em. Do uruchomienia jej nie wystarcza już niestety 4 MB pamięci (a pisali, że wystarczy – frajerzy!). Należy odnotować możliwość gry w sieci, oczywiście tylko dwoje zawodników naraz.

ZA MIESIĄC – KOMBAT KOMBOS i taktyki. W mojej SZKOLE PRZETRWANIA. Myślę, że do tej pory opanujecie wszystkie SPECIALE i FATALE.

Gul-AsH

P.S. NIE UŻYWAĆ UPPERCUTA (podbródkowy od dołu) w komnacie SOUL CHAMBER – za karę przez jakiś czas gra toczyć się będzie tylko w trzech pomieszczeniach (bez Pitów).



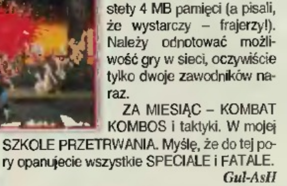


Wypieprzamy koleżkę na orbitę i czekamy na przyjazd metra.









Koński zakapior – pewnie to jakaś przebrana koszacka świnia.



Informacja dla wszystkich łatwo wpadających w kompleksy: te wszystkie nieprawdopodobne ujęcia przygotował Gulek w czasie testowania ciosów.



Acclaim'95

PC DOS	1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 29 MB BDB	
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI	
MegaDrive, PlayStation, SNES	
Dystrybutor CD Projekt (PC CD)	189 zł

96

CYRAX



Cyrax to drugi z trzech prototypów cyborgów LK-4D4, zbudowanych przez klan LIN KUEI. Jego ostatnia zaprogramowana funkcja to rozkaz zabicia wyrzutka Sub-Zero. Jako bezduszna maszyna, atak Shao Kahna przyjął ze spokojem.

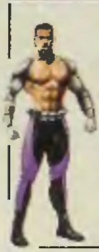


NET KAPTURE Tył – Tył – LK
EXPLODING TELEPORT Przód – Dół – BLOK
LONG GRENADE (LK) Przód – Przód – HK
SHORT GRENADE (LK) Tył – Tył – HK
PILE DRIVER Dół – Przód – Blok – LP (blisko)
FATALITY 1 (BLOK) Dół – Dół – Góra – Dół – HP (wszędzie)
Cyrax zmienia się w helikopter i robi mikser!
FATALITY 2 (BLOK) Dół – Dół – Przód – Góra – RUN (blisko)
Cyrax uruchamia mechanizm samozagłady.
BABALITY Przód – Przód – Tył – HP (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
ANIMALITY (BLOK) Góra – Góra – Dół – Dół (blisko)
PIT RUN – BLOK – RUN (blisko)

JAX



Jax nie zdoławszy przekonać swych zwierzchników w U.S. ARMY o nadchodzącym niebezpieczeństwie ze strony Shao Kahna, skrycie przygotowuje się do walki z nadchodzącymi siłami zła. Wyposaża swoje ręce w niezniszczalne bioniczne implanty. To jest wojna, którą Jax zamierza wygrać!

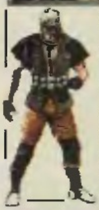


SINGLE MISSILE Tył – Przód – HP
DOUBLE MISSILE Przód – Przód – Tył – Tył – HP
SHOULDER SLAM Przód – Przód – HK
GOTCHA PUNCH Przód – Przód – LP
GOTCHA THROW LP (przerzut) i nawalać HP (x4)
GROUND SMASH LK (3 sekundy)
BACK BREAKER BLOK (w powietrzu)
FATALITY 1 (BLOK) Góra – Przód – Dół – Góra (blisko)
Jax tnie na plasterki!
FATALITY 2 RUN – BLOK – RUN – RUN – LK (na końcu)
Jax rośnie i miażdży butem.
BABALITY Dół – Dół – Dół – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP LK – RUN – RUN – LK (wszędzie)
ANIMALITY (LP) Przód – Przód – Dół – Przód (dalej niż podcięcie)
PIT Dół – Przód – Dół – LK (blisko)

KABAL



Jego prawdziwa tożsamość jest nieznana. Mówi się jednak, że jest jednym z niewielu, którzy przeżyli ataki oddziałów Shao Kahna. W rezultacie jest sztucznie podtrzymywany przy życiu przez maszyny i chęć zemsty na SHAO.



PURPLE FIREBALL Tył – Tył – HP (także w powietrzu)
TORNADO SPIN Tył – Przód – LK
GROUND RAZOR Tył – Tył – Tył – RUN
FATALITY 1 Dół – Dół – Lewo – Prawo – BLOK (1/2 ekranu)
Kabal pompuje ofiarę gazem rozsadzającym.
FATALITY 2 RUN – BLK – BLK – BLK – HK (blisko)
Kabal pokazuje swoją prawdziwą twarz.
BABALITY RUN – RUN – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN – LK – RUN – RUN – Góra (odl. podcięcia)
ANIMALITY (HP) Prawo – Prawo – Dół – Prawo (blisko)
PIT BLOK – BLOK – BLOK – HK (blisko)

KANO



Kano nie został zabity w pierwszym turnieju. Znaleziono go żywego w zaświatach gdzie ponownie udało mu się uciec depczącej mu po piętach por. Blade. Kano służy teraz Shao Kahnowi – uczy jego wojowników obsługi ziemskiej broni.



KNIFE THROW Dół – Tył – HP
KNIFE UPPERCUT Dół – Przód – HP
GRAB & BITE Dół – Przód – LP
FLYING CANNONBALL LK (3 sekundy)
AIR THROW BLOK (w powietrzu)
FATALITY 1 (LP) Przód – Dół – Dół – Przód (blisko)
Kano wyciąga szkielet z ciała.
FATALITY 2 LP – BLOK – BLOK – HK (dalej niż podcięcie)
Kano spala laserem z oka.
BABALITY Przód – Przód – Dół – Dół – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP LK – RUN – RUN – HK (wszędzie)
ANIMALITY (HP) BLOK – BLOK – BLOK (blisko)
PIT (BLOK) Góra – Góra – Tył – LK (blisko)

KUNG LAO



Jego plan zmodernizowania Stowarzyszenia Białego Lotosu zniszczyła inwazja Shao Kahna na Ziemię. Jako jeden z Wybranych wojowników, Kung Lao musi użyć swych umiejętności aby zniszczyć Shao Kahna.



HAT THROW Tył – Przód – LP
TELEPORT Dół – Góra
WHIRLSPIN Przód – Dół – Przód – RUN (nawalać RUN)
DIVE KICK Góra – Dół – HK (tylko w powietrzu)
FATALITY 1 RUN – BLOK – RUN – BLOK – Dół (wszędzie)
Kung rozkręca się śmiertelnie.
FATALITY 2 Przód – Przód – Tył – Dół – HP (dalej niż podcięcie)
Kung rozcina ofiarę kapeluszem.
BABALITY Dół – Przód – Przód – HP (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN – LP – RUN – LK (wszędzie)
ANIMALITY RUN – RUN – RUN – RUN – BLOK (blisko)
PIT Dół – Dół – Przód – Przód – LK (blisko)

LIU KANG



Po inwazji z Zaświatów Liu Kang stał się głównym celem ataków oddziałów Kahna. Jest mistrzem z Shaolin i już kiedyś pokrzyżował plany Shao. Spośród wszystkich ludzi Kang stanowi największe zagrożenie dla planu Kahna.



HIGH DRAGON FIRE Przód – Przód – HP (także w powietrzu)
LOW DRAGON FIRE Przód – Przód – LP
FLYING KICK Przód – Przód – HK
BICYCLE KICK LK (3 sekundy)
FATALITY 1 Przód – Przód – Dół – Dół – LK (blisko)
Spala duszę przeciwnika.
FATALITY 2 (BLOK) Góra – Dół – Góra – Góra – (PUŚĆ)! + RUN
Na nieszczęśnika spada automat MORTAL KOMBAT.
BABALITY Dół – Dół – Dół – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN – RUN – RUN – Dół + RUN (wszędzie)
ANIMALITY (BLOK) Dół – Dół – Góra (odl.podcięcia)
PIT RUN – BLOK – BLOK – LK (blisko)

NIGHTWOLF



Nightwolf pracuje w rezerwacie jako indiański historyk. Kiedy Shao Kahn otwiera magiczny portal nad Ameryką, Nightwolf używa szamańskiej magii aby chronić ziemię swego ludu. Rusza do słusznej walki z przeciwnikiem.



AXE UPPERCUT Dół – Przód – HP
SHOOT ARROW Dół – Tył – LP
SHIELD AURA Tył – Tył – Tył – HK
SHOULDER SLAM Przód – Przód – LK
FATALITY 1 (BLOK) Góra – Góra – Tył – Przód – (PUŚĆ!) – BLOK (blisko)
Magia Nightwolfa dezintegruje przeciwnika.
FATALITY 2 Tył – Tył – Dół – HP (połowa ekranu)
Magiczny tomahawk pokazuje swoją siłę.
BABALITY Przód – Tył – Przód – Tył – LP (wszędzie)
FRIENDSHIP RUN – RUN – RUN – Dół (wszędzie)
ANIMALITY Przód – Przód – Dół – Dół (blisko)
PIT RUN – RUN – BLOK (blisko)

SUB-ZERO



Ninja powraca – tym razem bez maski. Zdradzony przez własny klan – LIN KUEI – zostaje skazany na śmierć. Jego przeciwnicy to maszyny. Musi nie tylko obronić się przed niebezpieczeństwem z zaświatów, ale też przed bezdusznymi mordercami.



ICE BALL Dół – Przód – LP
ICE SHOWER Dół – Przód – HP
ICE SHOWER FRONT Dół – Przód – Tył – HP
ICE SHOWER BEHIND Dół – Tył – Przód – HP
ICE KLONES Dół – Tył – LP
SLIDE Tył + LP + LK
FATALITY 1 Tył – Tył – Dół – Tył – RUN (dalej niż podcięcie)
Sub zamraża przeciwnika oddechem
FATALITY 2 BLOK – BLOK – RUN – BLOK – RUN (blisko)
Sub łamie zamrożoną ofiarę.
BABALITY Dół – Tył – Tył – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP LK – LK – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
ANIMALITY (BLOK) Przód – Góra – Góra (blisko)
PIT Tył – Dół – Przód – Przód – HK (blisko)

SEKTOR



Sektor to kod pierwszego prototypu cybernetycznego ninja zbudowanego przez klan LIN KUEI. LK-9T9, jeszcze w ludzkiej postaci był jednym z najlepszych zabojców na usługach klanu. Posłuszny rozkazom poddał się operacjom. Przeżył inwazję Kahna, gdyż nie posiada duszy.



HEAT SEEKER	Przód – Dół – Tył – HP
STRAIGHT MISSILE	Przód – Przód LP
TELEPORT	Przód – Przód – LK (także w powietrzu)
FATALITY 1	LP – RUN – RUN – BLOK (odl.podcięcia)
Sektor zgniata ofiarę.	
FATALITY 2	Przód – Przód – Przód – Tył – BLOK (1/2 ekranu)
Sektor wyjmuje miotacz ognia.	
BABALITY	Tył – Dół – Dół – Dół – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP	RUN – RUN – RUN – RUN – Dół (wszędzie)
ANIMALITY	Przód – Przód – Dół – Góra (blisko)
PIT	RUN – RUN – RUN – Dół (blisko)

SONYA



Sonya po zniknięciu podczas pierwszego turnieju została uratowana przez Jax'a. Po powrocie na ziemię bezskutecznie próbowali ostrzec rząd USA przed grożącą inwazją z zaświatów. Czeka bezczynnie na oddziały Kahna.



RINGS	Dół – Przód – LP
LEG GRAB	Dół + LP + BLOK
BICYCLE KICK	Tył – Tył – Dół – HK
SGUARE WAVE PUNCH	Przód – Tył – HP
FATALITY 1	Tył – Przód – Dół – Dół – RUN (wszędzie)
Sonya spala przeciwnika.	
FATALITY 2	(BLOK + RUN) Góra – Góra – Tył – Dół (1/2 ekranu)
Purpurowe „coś" rozrywa ofiarę.	
BABALITY	Dół – Dół – Przód – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP	Tył – Przód – Tył – Dół – RUN (wszędzie)
ANIMALITY	(LP) Tył – Przód – Dół – Przód (blisko)
PIT	Przód – Przód – Dół – HP (blisko)

STRYKER



Gdy magiczny portal został otwarty nad pewną metropolią w USA, na ulicach zapanował strach. Kurtis Stryker był przywódcą gwardii narodowej panującej nad sytuacją, w chwili gdy SHAO KAHN zaczął zabierać dusze. Z obywateli miasta zamieszkiwanego kiedyś przez miliony przeżył tylko on.



LONG GRENADE	Dół – Tył – HP
SHORT GRENADE	Dół – Tył – LP
BATON THROW	Przód – Przód – HK
BATON TRIP	Przód – Tył – LP
FATALITY 1	Dół – Przód – Dół – Przód – BLOK (blisko)
Stryker zakłada ofierze ładunek wybuchowy	
FATALITY 2	Przód – Przód – Przód – LK (daleko)
Stryker elektryzuje nieszczęśnika	
BABALITY	Dół – Przód – Przód – Tył – HP (wszędzie)
FRIENDSHIP	LP – RUN – RUN – LP (odl.podcięcia)
ANIMALITY	RUN – RUN – RUN – BLOK (odl.podcięcia)
PIT	(BLOK) Przód – Góra – Góra – HK (blisko)

SHEEVA



Sheeva została wybrana przez Shao Kahna aby służyć Sindel. Skrycie nienawidzi Kahna za uczynienie Motaro z rasy Centaurów przywódcą oddziałów. W zaświatach rasa Sheevy – Shokan to naturalni wrogowie Centaurów.



MEGA STOMP	Dół – Góra
FIREBALL	Dół – Przód – HP
GROUND STOMP	Tył – Dół – Tył – HK
FATALITY 1	Przód – Dół – Dół -Przód – LP (blisko)
Sheeva wbija w ziemię przeciwnika.	
FATALITY 2	(HK) Przód – Tył – Przód – Przód (blisko)
Sheeva obdziera ze skóry ofiarę.	
BABALITY	Dół – Dół – Dół – Tył – HK (wszędzie)
FRIENDSHIP	Przód – Przód – Dół – Przód – (PAUZA!) – HP
ANIMALITY	RUN – BLOK – BLOK – BLOK – BLOK (blisko)
PIT	Dół – Przód – Dół – Przód – LP (blisko)

SINDEL



Kiedyś wraz z Shao Kahnem władała światam. Teraz, 10 tysięcy lat po swej śmierci odrodziła się na Ziemi. Pomaga Shao Kahnowi aby znowu godnie zająć miejsce przy jego boku. To dla niej Kahn zaatakował Ziemię.



FIREBALL w powietrzu	Dół – Przód – LK
FIREBALL na ziemi	Przód – Przód – LP
SCREAM PULL	Przód – Przód – Przód – HP
FLIGHT	Tył – Tył – Przód – HK
FATALITY 1	RUN – BLOK – BLOK – RUN + BLOK (blisko)
Upiornym okrzykiem zrywa ciało z nieszczęśnika.	
FATALITY2	RUN – RUN – BLOK – RUN – BLOK (odl.podcięcia)
Skręca włosami przeciwnika aż do wybuchu.	
BABALITY	RUN – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
FRIENDSHIP	RUN – RUN – RUN – RUN – RUN – Góra (wszędzie)
ANIMALITY	Przód – Przód – Góra – HP (blisko)
PIT	Dół – Dół – Dół – LP (blisko)

SHANG TSUNG



Shang Tsung to prawa ręka Shao Kahna. Kiedyś popadł w niełaskę u swego władcy gdy próbował sam zdobyć ziemię w poprzednich turniejach. Shao daje mu kolejną szansę – Shang Tsung jest teraz potężniejazy niż kiedykolwiek!

VDLCANIC ERUPTION		Przód – Tył – Tył – LK
FIREBALLS:	1	Tył – Tył – HP
	2	Tył – Tył – Przód – HP
	3	Tył – Tył – Przód – Przód – HP
MORPHS:	Cyrax	BLOK – BLOK – BLOK
	Jax	Przód – Przód – Dół – LP
	Kabal	LP – BLOK – HK
	Kano	Tył – Przód – BLOK
	Kung Lao	RUN – RUN – BLOK – RUN
	Liu Kang	(BLOK) Przód – Dół – Tył – Góra – Przód
	Night Wolf	(BLOK) Gora – Góra – Góra
	Sektor	Dół – Przód – Tył – RUN
	Sheeva	(LK) Przód – Dół – Przód
	Sindel	Tył – Dół – Tył – LK
	Sonya	Dół + RUN + BLOK + LP
	Stryker	Przód – Przód – Przód – HK
	Sub-Zero	Przód – Dół – Przód – HP



FATALITY 1	(LP) Dół – Przód – Przód – Dół (blisko)
Shang ciska przeciwnika na łoże z gwoździ.	
FATALITY 2	(LP) RUN – BLOK – RUN – BLOK (blisko)
Shang zabiera duszę i zostawia szkielet.	
BABALITY	RUN – RUN – RUN – LK (wszędzie)
FRIENDSHIP	LK – LK – RUN – RUN – D (wszędzie)
ANIMALITY	(HP) RUN – RUN – RUN (odl.podcięcia)
PIT	(BLOK) Góra – Góra – Tył – LP (blisko)

TM

BATTLE-BEAST







Rzadko ukazują się gry takie jak BATTLE BEAST – od początku przeznaczone dla młodszych graczy, wręcz dla dzieci. Platformowo-zręcznościowa zabawa przetykana walkami śmiesznych stworków jest perfekcyjnie zrealizowana graficznie. Nie jest to mordobicie dla zwolenników hard core, ale dziecięce fraszka-igraszka.

■ ■ ■

W naszym mieście w ściekach przepełnionych chemikaliami wylęgły się żaby-mutanty, które zaczęły atakować ludzi. Kontrolę nad nimi przejął Ropuch – najberdziej ohydna z mutacji, ale nie pozbawiona inteligencji. W celu walki z plugastwem nasza firma skonstruowała Bitewne Bestie, które wyglądają jak zabawki, gdy jednak zaczyna się walka, zmieniają się w kłapiące stalowymi szczękami mordercze roboty. W procesie produkcyjnym nastąpił jednakże mały defekt; Bestie dostają szału na swój widok i rzucają się na siebie. Nie należy się tym przejmować, gdyż cały czas spełniają swe podstawowe zadanie – chronią posiadacza przed żabami. W związku z tym firma BATTLE BEAST INC. nie zamierza zwracać pieniędzy posiadaczom Bestii. Radzimy osobom, które jeszcze nie zdecydowały się na odpowiedni model, raczej szybki zakup – dla własnego dobra.



■ ■ ■

Z szerokiej oferty firma BATTLE BEAST INC. poleca następujące modele:

SPARTICUS – najpopularniejszy model na rynku, znany jako SPARKY. Zwracamy uwagę na ostre stalowe kły, które w zwarciu mogą okazać się śmiertelną bronią. SPARKY boi się ognistych i ołowianych kul wystrzeliwanych przez inne Bestie.

KULAPESH – znany też jako KULI. W swej mniejszej formie powinien być trzymany w akwarium ze względu na jego „rybią" budowę. Nalszy zwrócić uwagę na jego całkowitą odporność na wodne bronie, zaś uważać na wszelkie ataki bronią plazmową.



VERMIAN – znakomity wybór dla tych, którzy chcieliby zapomnieć o swej mrocznej przeszłości. VERMI najlepiej sprawdza się czyszcząc ukryte zakamarki okolicznych ścieków. Najlepiej podczas treningu sprawował się w uderzeniach łapami – proszę mieć to na uwadze. VERMIAN panicznie boi się wodnych broni.

NABATOR – nie rekomendujemy nerwowym klientom. NICKY może być czasem trudny do kontrolowania



z uwagi na gorący tamperament. W pełni rekompensują to znakomite podcięcia. Najbardziej boi się wszystkich mechanicznych pocisków.

TORUDA – bestia wyprodukowana z myślą o dużych mieszkaniach. Znany jako



TOR, doskonale walczy w obu swych postaciach – małej i dużej. Podczas treningów wykazywał niesłychane ożywienie przy uderzeniach z półobrotu. TORUDA boi się ognia.

MORDEN – najnowszy model z naszej oferty Beetii. W pełni przenośny – w plecaku, który przypomina żółwią skorupę, znajduje się laptop, lodówka i karimata. Wytrenowany pod kątem nożnych technik, nie boi się też wody. Należy uważać na wszelką broń laserową.



■ ■ ■

Po dokonaniu zakupu większość klientow przystępuje do systematycznego czyszczenia okolicznych ścieków z ropuch posługując się komputerową nawigacją. Radzimy być szybszym niż sąsiedzi – przetrząsając pomieszczenia można natrafić na dodatkowe uzbrojenie, amunicję czy POWER-UP'y. Często też w miejscach do tej pory nie odwiedzanych pojawia się więcej żabich mutantów. Należy czyścić teren z ropuch używając młota w dłoni Bestii w ma-





To absolutna premiera w Secret Service – screeny z gry w rozdzielczości 800x600 pikseli. Po prostu gra pod Windows na mocny sprzęt.



tej postaci. W ściekach naszego miasta znajdują się też ukryte drzwi do komnaty POWER ROOM, w której można uzbroić się w bronie nowszej generacji. Przejścia są jednak zbyt małe dla zmorfowanych dużych Bestii. W każdym z pomieszczeń, w którym przyjdzie stoczyć walkę, kryje się wiele sekretów, odnalezienie ich może pomóc w wielu problemach. Prosimy nie przejmować się przypadkowymi walkami, które czasem będzie musiała stoczyć Państwa Bestia z Bestiami sąsiadów, proszę pamiętać, że głównym problemem trapiącym nas wszystkich jest plaga żab.



■ ■ ■

Z ostatniej chwili! Nasze służby specjalne wykryły miejsce pobytu Ropucha – ukrywa się on w podziemnym LABoratorium, do którego droga prowadzi przez lochy (LAIR) pełne mutantów – skaczących i latających żab. Radzimy daleko posuniętą ostrożność podczas penetrowania ścieków. W lochach Ropuch zostawił włączony gramofon, który należy zniszczyć młotem...

vice-president
sir Gul-AsH

Oto lista poleceń dostępnych dla każdej z Bestii:

DUŻA I MAŁA POSTAĆ

Do przodu – Przód
Do tyłu – Tył
Podskok Wysoko – Góra
Podskok Nisko – szybko Góra
Skok do Przodu – Góra + Przód
Skok do Tyłu – Góra + Tył
Obrót – Lewo + Prawo
Skok na Skrzynki, Półki – Góra + Fire1
Zmorfowanie postaci – Fire1 + Fire2
Blok – Dół + Fire1
Silny Blok – Dół + Fire1 + Tył

MAŁA POSTAĆ

Wysokie uderzenie – Fire1 + Przód
Niskie uderzenie – Fire2 + Przód
Zmiana broni – Fire2 – Fire2
Młot wysoko (okna) – Fire1 + Przód/Tył
Młot nisko (żaby) – Fire2 + Przód/Tył
Młot do tyłu – Fire1 + Góra
Podnoszenie przedmiotów – Fire2 + Przód/Tył

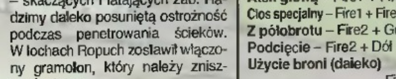
DUŻA POSTAĆ

Wysoki cios – Fire1 + Przód
Niski kopniak – Fire2 + Przód
Zmiana broni – Fire2 - Fire2
Łapenka (blisko) – Fire1 + Przód
Uppercut – Fire1 + Góra
Atek głową – Fire1 + Fire2 + Przód
Cios specjalny – Fire1 + Fire2 + Przód/Tył
Z półobrotu – Fire2 + Góra
Podcięcie – Fire2 + Dół
Użycie broni (daleko) – Fire2 + Przód

Nowe techniki walki będą dostępne po dostaniu się do POWER ROOM.

7th Level'95

PC WINDOWS **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Grę dostarczył:
CD Projekt (PC CD) **149 zł**











ROAD HOG!

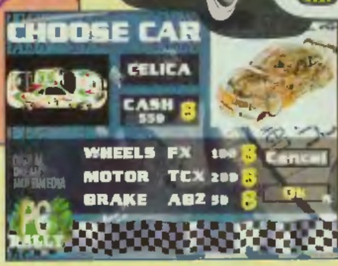
Hiii Kiiids! Homer i Krusty znów w natarciu! Tym razem pod mikroskop









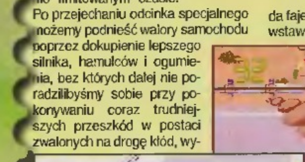


PC RALLY

Hiii Kiiids!!! Z polecenia samego Krustego mam przyjemność opisać dla was kolejny wyścig samochodowy mało znanej włoskiej firmy DIGITAL DREAMS. Ścigamy się po bezdrożach całej Europy z takimi osobistościami rajdowymi jak Sainz czy Kankunen. Regułą gry jest przejechanie jak najszybciej całej trasy podzielonej na dziesięć odcinków specjalnych w odpowiednio limitowanym czasie. Po przejechaniu odcinka specjalnego możemy podnieść walory samochodu poprzez dokupienie lepszego silnika, hamulców i ogumienia, bez których dalej nie poradzilibyśmy sobie przy pokonywaniu coraz trudniejszych przeszkód w postaci zwalonych na drogę kłód, wystających pni czy piekielnie ostrych zakrętów. Poza tym maszyny zużywają się bardzo szybko, więc trzeba pamiętać, żeby utrzymywać je w dobrym stanie technicznym. Gierka przypomina trochę POWER DRIVE, a nawet jest nieco lepsza! Nie posiada fajerwerków technicznych w postaci digitalizowanych wstawek z pięknie renderowanymi samochodami, jednak wykonana jest przyzwoicie pod względem wizualnym. Wszystko jest widoczne, czytelne, a sam bolid nie zlewa się z tłem.

Homer Simpson







OVERDRIVE



Hiii Kiiids! Firmy TEAM 17 nie trzeba chyba nikomu rekomendować. Swego czasu zawładnęła ona sercem niejednego amigowca, tytułami takimi jak ALIEN BREED czy SUPERFROG. Po udanej konwersji tych pozycji na PC przyszła kolej na OVERDRIVE – fajny wyścig bolidami rodem z Formuły 1, widzianymi z lotu ptaka. Zasada gry jest prosta – wygrać. Pomocne w tym są leżące na torze bonusy w postaci szmalcu, dopałek, wachy i świeżych gum. Kasa przydaje się do rozbudowy naszej bryki na kolejne coraz to trudniejsze tory, urozmaicone plamami oleju, zdradzieckimi zakrętami i innymi przeszkodami. Pomocna będzie mapa znajdująca się na dole ekranu, obejmująca prawie cały tor. Jest to szczególnie istotne przy grach widzianych z góry, gdzie widać tylko wycinek trasy.

Jak na TEAM 17 przystało, grafika, dźwięk i animacja prezentują się nienagannie, a miodność i tempo gry pozwalają oderwać się od świata.

Zdrapek i Pocharatka



idzie ROADHOG nieznanej firmy TEACY ENT., która nie jest niczym innym jak szybkim i dynamicznym wyścigiem kartów. Wcielając się w kierowcę – obieżyświata ścigasz się na torach całego globu. Na każdym kontynencie czekają różne tory i warunki atmosferyczne wymuszające stosowanie rożnych technik jazdy. Nie martw się, dasz sobie radę – tylko zapnij pasy! Kolorowa graficzka, miłe uszom dźwięki dobiegające z głośniczków czego więcej chcieć od gierki. Zwłaszcza, że jest tak prosta, że aż przyjemna. Krótko mówiąc: lekka i techniczna!

Gra jest mniej skomplikowana niż SUPERKARTS, chodzi płynnie nawet na 386 i nie zajmuje dużo miejsca, słowem znakomity relaks przed długimi godzinami wyrywania serc czy rozwiązywania skomplikowanych problemów.

Doc Homer & Dr. Krusty

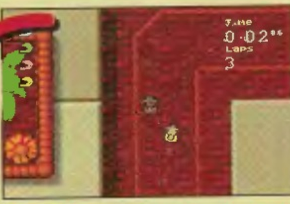










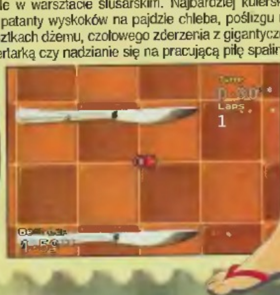


Polska załoga na Toyocie Celinie została wicemistrzem Europy!

MICRO MACHINES 2



Hiii Kiiids! Po raz drugi Zdrapek i Pocharatka mają przyjemność przedstawić wam wyścig widziany z lotu ptaka. Wydawałoby się, że w tej dziedzinie nie można wymyślić już nic nowego, jednak CODEMASTERS zaskoczył nas rok temu Micro Machines na tyle skutecznie, że zakopaliśmy topór wojenny. Po miesiącu wszystko wróciło do normy, aż do czasu ukazania się drugiej części. Znów jesteśmy kochającymi się myszą i kotem, a naszą nienawiść rozładowujemy na parfekcyjnie dopracowanych torach, nie znajdujących się jednak w Phoenix czy w Monaco, tylko na ławce w parku bądź na stole w warsztacie ślusarskim. Najbardziej kulerskie są patanty wyskoków na pajdzie chleba, poślizgu na resztkach dżemu, czołowego zderzenia z gigantyczną wiertarką czy nadzianie się na pracującą piłę spalinową (yeah!). Wrażenia dopełnia wspaniała grafika, doskonałe animacja i niczym im nie ustępujący dźwięk. W zależności od scenerii ścigamy się przeróżnymi sprzętami zmechanizowanymi, tak jeżdżącymi jak pływającymi.





Dzięki zmianie rozdzielczości można ustawić szybkość animacji od 10 do 20 klatek na sekundę. Istnieje także możliwość wyboru wielu wariantów gry: pojedynczy wyścig, wieloetapowy turniej, oraz stworzenie ligi składającej się nawet z szesnastu graczy (dobre dla grupy zupełnie przypadkowo nieuczestniczącej w zajęciach szkolnych). Jeżeli skopie was ta gierka tak, że przejedziecie wszystkie tory, stwórzcie własny przy użyciu Construction Kit.

Zdrapek i Pocharatka





Hiii Kiiids! Jak to miło znów zobaczyć roześmiane twarze! W moich stronach na święta będziemy ubierać palmę, bo w tym klimacie o choinkę trudno. A w grudniu bywa pogoda jak na widoczku obok... A więc Wesołych Świąt!

KRUSTY KLUB



BICYCLE GIN

Hiii Kiiids!!! Sporo wody w Wiśle upłynęło od czasu opublikowania na łamach SS gry karcianej. Żeby sprostać oczekiwaniom niewielkiej, ale istniejącej grupie fanatyków tego typu gier prezentujemy najnowszy produkt firmy SWFTE pod tytułem BICYCLE GIN. Jest to odmiana bardzo popularnego w kręgach Hollywood remika określanego Gin Rummy. Różni się on od znanej w Polsce wersji innym rodzajem punktowania, doboru kart i przebiegiem rozgrywki. W wersji na PC muszą uczestniczyć dwaj gracze, korzystający z talii składającej się z 52 kart. Aby było wygodniej punktacji dokonuje komputer. Graficznie BG wygląda jak pasjans, czyli wszystko mieści się na jednym ekranie, z nieskomplikowanym menu.

Hommie

30%



70%

RAIDEN

Hiii Kiiids! Lord Raiden rezygnując z udziału w trzeciej edycji turnieju MORTAL KOMBAT (i po konsultacji z Krustym) postanowił zaatakować Shao Kahna od zaplecza. Poleciał więc na Marsa, aby zasiąść za atarami Raid'o'lotu. Swoje pioruny zamienił na wszelkiego rodzaju bomby, rakiety i tego typu sprzęt. Zeoszczędził w ten sposób wiele ze swojej siły CHI aby uderzyć ze zwiększoną mocą w dziewiątej części turnieju MK.

Sługi Shao siedzący w najnowocześniejszym sprzęcie bojowym obrzydzają życie ciągłym ogniem zaporowym. Rzucając się całymi chmarami przypominają inwazję Komarów Gigantów. Odpierając zmasowane ataki nieprzyjaciół torpeda mistrza nie stygnie. Podobno na końcu czeka GORO w HiperCzołgu z MegaLufą, a zaraz za nim Shao Kahn i piwa dzban.

Krusty i przyjaciele





40%



Hiii Kiiids !...khm..khm...Hiii Boys! To dziwne, że ze wszystkich gier hazardowych najbardziej lubicie grę w pokera i to takiego, w którym podstawowym elementem przetargowym są ciuchy przeciwnika. W poprzednim KK opisywaliśmy strip

PROFES...



Hiii Kiiids!!! Któż z nas nie zna przesympatycznych braci hydraulików, bohaterów niejednego serialu animowanego, a nawet pełnometrażowego filmu. Swego czasu Bracia Mario brylowali na każdej konsoli, szczególnie na poczciwej SEGUSI oraz Game Boy'u, z którego to prezentowany SUPER MARIO LAND został skonwertowany w sposób nie pozostawiający żadnych zastrzeżeń. Stare, czarno białe tła zostały pokolorowane, dźwięk, co prawda nie uległ zmianie, jed-

SUPER MA...



BICYCLE BACCART



Hiii Kiiids!!! Maniacy hazardu, lusterkowicze z różyka, kościomani, koniarze, totkowicze nie popełnijcie tego samego błędu, nie stawiajcie waszych ukochanych rodzin pod ścianą, słuchajcie swoich żon i zagrajcie w BICYCLE BACCART. Dzięki niemu możecie przenieść się do jaskiń największego hazardu, potężniejszego od samego Las Vegas, przy pomocy oczywiście Baccart, bardzo popularnej gry karcianej, uskutecznianej w kasynach, wywodzącej się z włoskiej gry Baccara. Baccart jest bardzo podobny do blackjack'a, jednak nie tak skomplikowany. Mogą w niego rżnąć nawet laicy pod warunkiem, że mają wypchany portfel. Na komputerze wygląda to trochę inaczej. Mamy do dyspozycji proste menu, zamykające się na jednym screenie. Wszystko jest jasne i przejrzyste, obsługiwane myszą.

Homer Simpson

STRIP POKER PROFESSIONAL

pokera w wersji na CD, produkt firmy ARTWORX przeznaczony jest raczej dla tych, którzy czytnika takowych nie posiadają. Ponieważ znajduje się na tylko dwóch dyskietkach, pozbawiony jest filmowych sekwencji, a na każdą dziewczynę (a jest ich trzy) przypada po pięć, wysokiej jakości zdjęć. Niestety poziom rozgrywki nie jest zbyt wysoki i rozebranie wszystkich, raczej



przeciętnej urody panien zabiera mało doświadczonemu graczowi (w karty rzecz jasna) maksimum godzinę.

Pocharatka

ZOOP

ZOOP produkcji VIACOM jest grą zręcznościowo-logiczną. Kierujemy trójkątem, który uwięziony w kwadratowym miejscowym polu ma za zadanie niedopuścić do sytuacji wtargnięcia na to pole niebieskiego księżyca, fioletowego kielicha, oraz jeszcze kilku abstrakcyjnych przedmiotów. Nasz „statek" może niszczyć tylko te przedmioty, które mają taki sam kolor jak on sam

Oprawa dźwiękowa jest OK. Od strony graficznej mogłoby być ciut lepiej, mimo że pracuje w wysokiej rozdzielczości. Gra na pierwszy rzut oka prosta, ale polecam ją tylko tym, którzy potrafią podejmować LOGICZNE decyzje.

Lisa Simpson



DARK STRIKE





Hii! Kiids! DARK STRIKE to typowa strzelaninka, w której lecisz do góry i rozwalasz wszystko co leci w przeciwnym kierunku. Zaraz, co ja gadam?! Ta gierka nie jest typowa, a to dlatego, że to najgorszy shoot'em-up jaki widziały moje oczy. Warto jednak poświęcić jej pare słów aby przestrzec was przed tym tytułem. DARK STRIKE to 5 (czyt. pięć) dyskietek skondensowanego syfu. Grafika jest beznadziejna, animacja żałosna nawet na 486/66, a o muzyce nie wspomnę. Całość przypomina kiepski żart jakiegoś początkującego programisty z Pcimia Dolnego (przepraszam jeżeli kogoś obraziłam). Przestrzegam jeszcze raz przed tą pozycją mając nadzieje, że nie pojawi się ona na półkach naszych sklepów.

Pocharatka



MARIOLAND

nak nie odgrywa on tak istotnej roli, jak przy innych, tego typu produktach. Na dodatek nie podpisał się pod tym nikt znany, pewnie zrobił to jakiś pomylony programista w bezsenną noc. Zasady są jak we wszystkich platformówkach, przyj do przodu, przeskakuj żółwiki, omijaj przeszkody, bij tak, żeby nie wstali. Gra się świetnie mimo niezbyt skomplikowanej szaty graficznej i animacji. Mario porusza się trochę koślawo, ale według mnie dodaje mu to tylko uroku i właśnie tego, czyli cymesu.

Homer







SADDAM WYBAWCA

Pan Saddam bardzo przysłużył się wszystkim projektantom gier komputerowych. Szczególnie muszą kochać tego wąsacza autorzy symulatorów lotniczych i gier strategicznych. Kiedy wielki czerwony brat rozłożył się z kretesem. wszystkie scenariusze gier całkowicie straciły swoją ważność. Wtedy na arenę wszedł dynamiczny iracki przywódca, wywołał niezłą aferę w rejonie Zatoki i ocalił rynek gier na ładnych parę lat. Nie stanął on jednak na wysokości zadania i wszystkie scenariusze oparte na konflikcie w Zatoce są trochę skrzywione. Bo jakże może wciągać scenariusz, w którym sprawa kto wygra jest oczywista, zaś jedyne emocje związane są z tym czy uda nam się pokonać przeciwnika w dwa tygodnie, czy też może w 10 dni. Przy symulatorach lotniczych nie nurtuje gracza kwestia czy doleci do celu, musi się martwić, czy znajdzie sobie kogoś do zestrzelenia, ewentualnie coś do zbombardowania. Oczywiście nie zwariowałem i nie twierdzę, że Saddam powinien dłużej walczyć, albo że powinna być nowa wojna, która byłaby materiałem na ekscytujące scenariusze. Zastanawiam się tylko, czy nie lepiej byłoby tworzyć scenariusze wyimaginowanych zmagań, a nie w kółko wykańczać biednego despotę.



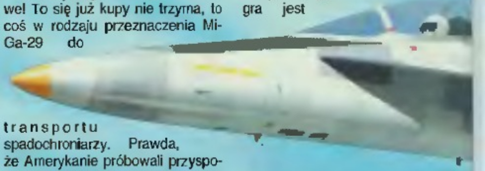




F-18 — BARDZO PROSZĘ, F-14 — NIE, DZIĘKUJĘ

COMBAT AIR PATROL to jeden z nielicznych przykładów gry, która powstała wpierw na Amidze, a dopiero później przygotowano konwersję na PC. Na uwagę zasługuje fakt, że gra udostępnia wielozadaniowy myśliwiec F/A-18 Hornet. W niewielu grach mogliśmy polatać tą maszyną – lotnictwo morskie reprezentowało zawsze wspaniałe F-14. Na taki stan zapewne wpływ miała atmosfara, którą otoczony był F-18 – tego samolotu wiele osób ze światka lotniczego po prostu nie lubi. Oprócz dywizjonów szturmowych są również formacje myśliwskie, latające na F-14.

Gdy wybierzesz F/A-18, wszystko będzie w porządku. Będziesz wykonywał mnóstwo zadań szturmowych, zaś z rzadka będą się trafiały misje wymagające stoczenia walki powietrznej. Problem pojawia się, gdy jako swój samolot wybierzesz F-14. Widać, że autorzy zdecydowali się na tę maszynę chcąc po prostu przyciągnąć wielbicieli tego myśliwca. Jednak niezbyt pasował on do charakteru gry, gdyż sednem CAP są misje szturmowe. Jeśli zdecydowano by się uwzględnić realia, to gracz, który wybrał Tomcata skazany byłby na loty nad wodą, podczas których nic by się nie działo. Na to autorzy nie chcieli pójść. Wybrali jednak najgorszą z możliwości – latając F-14 będziesz wykonywał misje szturmowe! To się już kupy nie trzyma, to coś w rodzaju przeznaczenia MiGa-29 do



transportu spadochroniarzy. Prawda, że Amerykanie próbowali przysposobić F-14 do przenoszenia uzbrojenia typu powietrze-ziemia, jednak było to pomyślane na wypadek totalnej wojny, podczas której mogłoby zabraknąć prawdziwych maszyn szturmowych. W rzeczywistości podzespoły elektroniczne pokładowych Tomcatów są zupełnie nieprzygotowane do ataków naziemnych. Poza tym ten samolot nie był w ogóle do tego projektowany. Jednak producenci nie byli konsekwentni i podczas wyboru uzbrojenia uwzględnili fakt, że żadnego podwieszenia powietrze-ziemia nie da się do Tomcata przyczepić. W efekcie latając F-14 wykonuje się misje szturmowe dysponując jedynie działkiem (nawiasem mówiąc działko to też jest przystosowane tylko do walki powietrznej). Obłęd, nieprawdaż? Jeśli w skład twojej grupy uderzeniowej będą wchodziły F/A-18 to wyznacz się samodzielnie na ochronę zespołu szturmowego. Prawdopodobnie o to chodziło, jednak zapomniano o tym powiedzieć. Tak w ogóle to wydaje się, że twórcy podręcznika zapomnieli o kilku innych sprawach – wiele rozdziałów napisanych jest tak lakonicznie, że gracz musi zgadywać co ma robić. Takie podejście niestety utrudnia opanowanie gry.

JAKI JEST?

Jak już wspomniałem, COMBAT AIR PATROL jest grą przeniesioną z Amigi i być może dlatego nie bardzo przystaje do symulatorów aktualnie wydawanych na PC. Rozwiązania graficzne są bardzo słabe. W porównaniu z symulatorami pracującymi w trybie SVGA takimi jak FLIGHT UNLIMITED, czy US NAVY FIGHTERS gra firmy PSYGNOSIS wypada bardzo słabo. Rok temu by się nią zachwycano, teraz najprostsza charakterystyka to trzy słowa: gra jest słaba. Brzydkie niebo, kiepskie samoloty i obłędnie uproszczone cele to poważne minusy tego programu. Jedynie teksturowe wypełnienie terenu jakoś się prezentuje. Ta spartańska grafika powoduje, że gra jest bardzo szybka i płynna nawet na zwykłym 486SX, jednak jest to niewielkie pocieszenie, szczególnie dla posiadaczy lepszych komputerów. Poza tym gra potrafi się „kaszanić" – pojawiająca się tajemnicza kula jest ewidentną wpadką programistów. Z rzadka wariują algorytmy zarządzające perspektywą.

COM

Jednak grafika nie byłaby problemem, gdyby CAP był wspaniale pomyślanym, realistycznym, dopracowanym symulatorem. Gdyby gra stwarzała niepowtarzalny klimat nikt nie zauważyłby siermiężnego wyglądu. Niestety CAP również w warstwie symulacyjnej nie wypada najlepiej. Wypada wręcz nieciekawie. Najgorzej prezentuje się walka lotnicza. Namierzanie wszelkich celów sprowadza się do naciśnięcia klawisza T. Takie rozwiązanie obowiązywało w czasach, gdy na 286 grałem w F-15 II, zaś dzisiaj



F-14 Tomcat



F/A-18 Hornet

spotyka się je tylko w strzelaninach osadzonych w lotniczych realiach. Dziwnie zachowują się też pociski rakietowe - niekiedy z niezrozumiałych powodów głowica bojowa traci śledzony cel.

O wiele lepiej przedstawia się sytuacja z bombardowaniami. Do dyspozycji mamy szeroki asortyment bomb i pocisków, przy czym widać próby odwzorowania realnych ataków. Jest możliwość kierowania bombami LGB i naprowadzania ręcznego niektórych pocisków. Zwykłe bomby występują zarówno w odmianie LOW, jak i HIGH DRAG co umożliwia opracowanie różnych rodzajów podejść. Jedyny kłopot, który pojawia się przy atakach naziemnych związany jest z wyglądem celów.

[COM]BAT AIR PATROL

Wszelkie bunkry, czołgi, nie mówiąc już o piechocie wyglądają, delikatnie mówiąc, mizernie. Te kilka pikseli reprezentujących batalion piechoty jest bardzo ciężko zauważyć. Choć z drugiej strony, można to zapisać też na plus symulacji, gdyż przecież trudno wypatrzeć kilkudziesięciu żołnierzy z pędzącego 700 km/h samolotu. Niby na pustyni nie ma się, gdzie schować, lecz wystarczy dobry ubiór maskujący, by się zupełnie wtopić w otoczenie.

Pochwała należy się projektantom za wprowadzenie do symulacji rozbudowanej funkcji radia. Podczas, gdy w rzeczywistości radio odgrywa niesłychanie ważną rolę to w symulatorach lotniczych spotykamy je niezwykle rzadko, zaś jeśli już jest, to ogranicza się do kilku komunikatów. Być może problemem jest duża ilość samplowanych komunikatów, ale nie sądzę, by była to znaczna bariera – dzisiaj w byle jakiej przygodówce przesamplowane jest wszystko, łącznie z menu i instalatorem. Radio w CAP ma kilka kanałów – np. możesz nasłuchiwać wszelkich komunikatów na otwartym kanale albo wydawać polecenia skrzydłowym zamkniętym kanałem. Jest kanał ratunkowy, przeznaczony dla pilotów będących tuż przed, w trakcie lub tuż po zestrzeleniu. Oddzielny kanał przeznaczono dla latających cystern. Mam nadzieję, że jeśli chodzi o radio to inne firmy będą się wzorować, a jeszcze lepiej, rozbudowywać pomysł z CAP.

SŁÓWKO O TŁUMACZENIU

Zwykle pomijamy usterki polskich wydań, jednak tym razem nie da się przejść obok tego obojętnie. Już z tyłu pudełka czytamy, jak to „Organizacja Stanów zjednoczonych potępia akcje", a zaraz poniżej leci tekst o tym jak to „gra wspaniale umożliwia nam przeprowadzenie ataku rakietami SCUD"! Nie ma sensu przytaczać kolejnych cytatów z instrukcji. Przyzwyczaiłem się, że tłumacz najczęściej nie ma pojęcia o lotnictwie, ale osoba tłumacząca instrukcję do CAP sprawia wrażenie nie mającej pojęcia o życiu w ogóle. Poza tym ten infantylny język – zgroza! Dość słabą grę wydano w bardzo kiepski sposób.





NA KONIEC

Klimat gry jest poprawny, misje przeplatają się i układają w logiczne związki – najpierw atakujesz mosty, by następnego dnia zbombardować ogarnięte paniką, stłoczone na brzegu rzeki oddziały pancerne. Ogólnie gra przypomina stare dobre symulatory w których kiepską grafikę uzupełniał wspaniały klimat. Te schematyczne filmy na odprawie, obiekty składające się z pudełek, samoloty wyglądające jak straszydła... Dzisiaj można się jedynie dziwić, że te stare gry były często bardziej wciągające, niż wiele aktualnie wydawanych pozycji.

Kiedy komputer uzna, że jesteś weteranem będziesz mógł przystąpić do kampanii, podczas której będziesz miał możliwości szerszego wpływu na przebieg działań wojennych. Nie spodziewaj się jednak wyszukanego wątku strategicznego – po prostu niezbyt skomplikowany, miły przerywnik. Podobnym dodatkiem jest możliwość edycji trasy lotu.

Sony Psygnosis'95

PC DOS/WINDOWS 4 dyskietki, 1 CD
486SX/25 ■ 4 MB RAM ■ 17 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
AMIGA 500 3 dyskietki

Autoryzowany dystrybutor
Licomp (PC CD) **110 zł**

Za: przystępna obsługa, duża szybkość pracy
Przeciw: grafika, scenariusz, wykonanie

Generalnie gra jest dość prosta i łatwa w obsłudze. Nieskomplikowana klawiszologia pozwala na błyskawiczne okiełznanie symulatora. Z uwagi na szybką pracę i pewne wątki (głównie bombardowanie) wprowadzające w świat dość rzeczywistych symulatorów polecam COMBAT AIR PATROL posiadaczom słabszych komputerów oraz młodszym adeptom poznającym arkana podniebnej walki. Lotniczy wyjadacze mogą spokojnie pominąć tę grę. CAP na pewno nie plasuje się na topie symulatorów, choć szarą myszką też nie jest.

KaYteck



Myśliwiec dywizjonu VFA-125 Rough Raiders podczas podwieszania dodatkowego zbiornika paliwa





CRI

Przyszłość. Trwa bezlitosna walka pomiędzy rządem a rebeliantami. Jesteś doskonale wyszkolonym komandosem oddziałów specjalnych, przeznaczonych do zwalczania rebeliantów. Wszakże jesteś też osobnikiem myślącym i z czasem dochodzisz do wniosku, że coś tu nie gra. Dowództwo działa niekiedy bardzo nielogicznie, często podejmując działania obliczone na własny zysk. Masz też odczucie, że nawet sama góra stara się coś ukryć. Miarka się przebrała, gdy po pewnej misji, nad której sensem można by się długo zastanawiać, dowództwo próbowało cię sprzątnąć. Giną twoi partnerzy, zaś ty postanawiasz zmienić barwy klubowe – podejmujesz kontakt z generałem rebeliantów Maxisem. Otrzymujesz rozkazy, przystępujesz do pierwszej misji. Twoim celem stają się żołnierze jednostek rządowych.

Teleportacja, jak zwykle wywinęła ci mózg na drugą stronę. Oszołomiony patrzysz na ściany jakiegoś pomieszczenia. Kątem oka dostrzegasz ruch. Ćwiczonym setki razy chwytem dobywasz pistoletu, składasz się i oddajesz strzał. Podchodzisz bliżej i okazuje się, że twą pierwszą ofiarą jest bezbronny technik laboratoryjny. Warto zaznaczyć, że zabijanie niewinnych jest bardzo niegrzeczne, ale są powody, dla których warto odstrzelić komuś łeb – po pierwsze, znajdziesz przy nim pieniądze, zaś po drugie, przyspieszysz akcję, gdyż komputer nie będzie musiał obliczać ruchu dodatkowych postaci. No cóż, trzeba pamiętać – NO REMORSE (bez wyrzutów sumienia)!

■ ■ ■

Na rynku gier wciąż pojawiają się kolejne wersje DOOM, jednak żadna nie jest w stanie przebić pierwowzoru. Pojawia się więc refleksja, że być może ten rodzaj gier już się wyczerpał. Nawet screeny z QUAKE nie robią już takiego wrażenia. ORIGIN poszedł innym tropem. Aby uzyskać wspaniały klimat ostrej, krwistej akcji użyto zupełnie innej metody. CRUSADER, choć z wyglądu nie przypomina DOOM w ogóle, dziwnie kojarzy się z tym królem strzelanin. Widać autorom udało się uzyskać podobny klimat.

Pole walki opracowano w rzucie izometrycznym (spójrz na screeny jeśli nie wiesz o co chodzi). Całą grafika zrealizowana jest w trybie podwyższonej rozdzielczości karty SVGA. Postać bohatera jest wspaniale animowana – można się turlać, skakać, biegać, skradać itp. Zabici przeciwnicy padają na wiele sposobów, często pojawiają się kałuże krwi, oleju lub gorejących cieczy. Są też momenty widowiskowe – żywe pochodnie robią naprawdę duże wrażenie. Oczywiście nie brakuje też modnych dzisiaj filmików z aktorami – po każdej misji masz możliwość pogadania z kumplami w bazie. Przypomina to nieco wątek z WING COMMANDER 3, jednak tutaj fabuła jest całkowicie liniowa.

Sama walka, poprzedzona świetnym, dynamicznym intro, robi wrażenie. Efektowne wybuchy, sugestywne odgłosy, wspaniałe animacje, słowem – porządna produkcja z dobrej firmy. Na całe szczęście projektanci nie stworzyli bezładnej strzelaniny – niekiedy by ukończyć misję będziesz musiał ostro pogłówkować. Wszystko dzieje się w rozmaitych budynkach, przy czym jedna misja toczy się z reguły na kilku bardzo rozbudowanych piętrach. Rozliczne windy, przejścia i teleportery ułatwiają poruszanie, ale zarazem skutecznie zacierają obraz budynku. Życie znacznie utrudniają systemy przełączników, kamer, kart magnetycznych, dźwigni, komputerów, monitorów, stacji przekaźnikowych – aby ukończyć misję nie tylko będziesz musiał wykończyć cały personel, ale także rozgryźć wszystkie elektroniczne zabezpieczenia i zagadki przygotowane na wypadek wtargnięcia intruza. A muszę tutaj zaznaczyć, że orgaznizacje rządowe mają fioła na punkcie wszelkich zabezpieczeń, gdyż w czasach wojny domowej o sabotażystę nietrudno. Jednak wszystkie te utrudnienia sprawiają, że gra jest bardzo wciągająca, choć niekiedy, trzeba przyznać doprowadzają do szału.

Wachlarz misji jest dosyć bogaty – najczęściej musisz coś zniszczyć, kogoś zabić albo uratować. Zdarza się też, że dowództwo każe ci wykraść jakieś ważne plany, bądź dokumenty. Nie brakuje też kilku nieszablonowych misji specjalnych. Zgodnie z dewizą, że życie staje się łatwiejsze gdy masz wielką giwerę w garści, projektanci









SADER NO REMORSE

udostępnili szeroki asortyment środków bojowych i różnych dodatkowych atrakcji. Podczas wykonywania misji w wielu miejscach będziesz znajdował rozliczne przedmioty – różne rodzaje broni osobistej, ruchome bomby, rakiety, materiały wybuchowe, miny, a także apteczki, amunicję i baterie. Twój podręczny arsenał będzie rósł wraz z ilością wykonywanych misji. Broń możesz kupować też u gościa, który przesiaduje w barze. Naucz się wykorzystywać każdy rodzaj uzbrojenia, gdyż wszystkie mają jakieś plusy. Pamiętaj też, by przeszukiwać ciała poległych, są one bowiem skarbnicą amunicji.

Podobnie jak w DOOM gdzieniegdzie umieszczone są tajemne skrytki i teleportery przenoszące cię do sal pełnych uzbrojenia. Tutaj mały tips: w misji drugiej sprawdź cele zabitych więźniów – reszty skrytek szukaj sam.

Fenomenalną cechą gry jest możliwość strzelania dosłownie po wszystkim co widzisz. Każdą część budynku możesz doszczętnie zniszczyć (wszystko zależy od użytych środków), często też tworzą się reakcje łańcuchowe przeradzające się w olbrzymie eksplozje unicestwiające praktycznie całe wyposażenie danego pomieszczenia. Najbardziej wybuchowe są beczki z różnymi substancjami – szczególnie na nie uważaj, gdyż, jak głoszą plakaty BHP, do wypadku jeden krok.

Oczywiście w porządnej strzelaninie nie może zabraknąć sugestywnych przeciwników. Kilka formacji ludzkich uzupełnianych jest przez wiele rodzajów robotów. Na ludzi wystarczy dobry karabin maszynowy, ale w zetknięciu ze stalowym strażnikiem lepiej jest użyć rakiet, bądź ruchomych bomb. Na całe szczęście programiści stworzyli świat w którym wyższość ubranka czerwonego nad innymi uniformami jest oczywista – podczas, gdy twoi przeciwnicy padają po kilku trafieniach ty możesz wytrzymać bardzo, ale to bardzo wiele strzałów. Pamiętaj jednak, że ty jesteś jeden, a ich jest bardzo wielu.

Gra jest efektowna i wciągająca. Na wspaniale opracowanej całości pojawiają się dwie niewielkie rysy. Po pierwsze, niezbyt przyjaźnie rozwiązano sposób celowania i strzelania – gdy wyciągniesz jakąś broń pojawia się krzyżyk określający kierunek strzału, obracając się określasz, gdzie będziesz strzelał. Często jednak powstaje sytuacja w której nie bardzo wiesz, gdzie tak naprawdę strzelisz. Lepszym rozwiązaniem byłoby chyba pojawienie się kursora, ktorym określałoby się miejsce strzału. Po drugie, niekiedy animacja trochę szwankuje i bohater wykonuje dziwne skoki. Ale jak już mówiłem są to drobne niedociągnięcia, ktore niezbyt rzutują na fenomenalną całość.

KaYteck

Origin'95

PC DOS — 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor: IPS Computer Group (PC CD) — 134 zł

Za: grafika, efekty dźwiękowe

Przeciw: animacja, sterowanie

80











KAJKO I KOKOSZ

Po wielu długich miesiącach firma SEVEN STARS zaspokoiła wreszcie pragnienia patrzących na SS'21 i SS'22 z wywieszonymi jęzorami posiadaczy PeCetów. Gra KAJKO I KOKOSZ narobiła sporo zamieszania na polskim rynku. Najpierw do sklepów trafiła niesprawna wersja (problem z rękawicą siły), potem długie zapowiedzi wersji PC i wreszcie jest. Ale czy taka, jakiej się spodziewaliśmy?

O ile wersja na Amigę była karcona przede wszystkim za liczne błędy logiczne, niekonsekwencje oraz koszmarnie niewygodny interfejs sterowania, o tyle w przypadku wersji PC uwaga skupia się na zgoła innych sprawach. Programiści poprawili kardynalne błędy, za które punktowali gracze i dopiero wtedy wyjrzało prawdziwe oblicze gry. Okazuje się, że KAJKO I KOKOSZ jest grą średnią, nie wnoszącą nic nowego do dorobku polskich autorów gier, na dodatek wykonaną niechlujnie i „jadącą" na popularności wspaniałych komiksów Janusza Christy.

Nasz polski, ambitny rynek gier ma ogromny potencjał twórczy i powinien z każdym produktem iść do przodu. Tymczasem autorzy z SEVEN STARS wydając na rynek swoją grę, świadomie umieszczają się jeśli nie w ogonie, to daleko za peletonem.

Z podstawowych wad trzeba wymienić: katastrofalną grafikę drętwego intro przypominającą pospiesznie skanowane stare komiksy, praktycznie brak animacji poza postaciami bohaterów, brak muzyki podczas gry oraz brak zakończenia. Poważnie szwankuje też warstwa tekstowa – Kajko i Kokosz porozumiewają się sztucznym językiem, ich kwestie są często wyrwane z kontekstu. Poza tym przy absolutnej liniowości gry zdarzają się już na początku momenty, że nieprawidłowe wykonanie pewnej czynności (zerwanie kwiatka zamiast ścięcia go nożem) uniemożliwia ukończenie gry, co jednak okazuje się dużo dalej. Takie pułapki bez wyjścia zostały już dawno przez wszystkich autorów gier zarzucone.

Zebrało się wiele tych uwag, a co najgorsze, nie ma ich raczej czym zrównoważyć. O ile wydana rok temu wersja na Amigę była najwyżej kontrowersyjna, o tyle KAJKO I KOKOSZ na PC to pomyłka. Trzeba to powiedzieć głośno i wyraźnie: panowie, nie tędy droga.

Jeżeli więc ktoś naprawdę zakochany jest w Kajku i w Kokoszu, niech lepiej nie wydaje pieniędzy na grę (o ile jeszcze tego nie zdążył zrobić), tylko na komiks, bo Janusz Christa to jedyny, który potrafił wywiązać się z zadania. Przełożenie kultowego niemalże motywu na komputery okazało się zbyt trudne.

Bamse

Seven Stars'95

PC DOS/WINDOWS — 2 dyskietki
286BX/16 ■ 1 MB RAM ■ 5 MB HDB
VGA ■ SD 16 ■ SB AWE ■ GDS ■ MIDI
AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki

Autoryzowany dystrybutor
Seven Stars (Amiga) 39,00 zł
(PC) 49,50 zł

Za: marka wypracowana przez komiks
Przeciw: cała reszta

Uwielbiam „kreskę" Christy i przyznać trzeba, że mało który zachodni komiks może się równać z klimatem dzieł Mistrza. Pegaz Ass















W tym parku ciemno jak za przeproszeniem u pani Malinowskiej...



PANIC IN THE PARK

Wybudowanie parku zabaw SkyView było wielkim wydarzeniem. Odwiedzały go tabuny żądnych nowych wrażeń dzieci i dorosłych. Od tej pory wiele się zmieniło, niestety na gorsze. Park zaczął podupadać, frekwencja odwiedzających maleć, a w końcu doszło do nagłego zaginięcia właściciela. Krążą pogłoski o morderstwie. Tymczasem o przyszłe losy parku spierają się spadkobiercy.

PANIC IN THE PARK to nowa gra „multimedialna" napisana przez autorów z grupy IMAGINATION PILOTS, którą wydała WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Gry tego typu mają trzy-cztery kompakty, a o ich atrakcyjności decyduje spora dawka FULL MOTION VIDEO. Podobnie było z MAABUS i VORTEX. PANIC IN THE PARK nie jest w tym gronie wyjątkiem. Gra została napisana pod Windows, a sekwencje FMV są przechowywane w standardowych plikach AVI. WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT jest spokrewniony finansowo z gigantem filmowym WARNER BROS, więc nowa gra może dodatkowo pochwalić się udziałem sympatycznej aktorki z tej wytworni.

Gwiazdą PANIC IN THE PARK jest piękna Erika Eleniak, która występowała w kilku filmach, ale znana jest głównie z roli w amerykańskim serialu Baywatch, no a ten wyświetlany jest on obecnie w Polsce. Nawiasem mówiąc dwie inne aktorki z Baywatch, mianowicie Patrica Carboneau i Yasimine Bleeth również będą występować w grach FMV. Angażowanie młodych, opalonych dziewczyn z serialu telewizyjnego do gier świadczy raczej o tym, że ich twórcy szukają przede wszystkim dobrej prezencji, a nie talentu aktorskiego. Pod tym względem Eleniak nic nie brakuje, co potwierdzają śmiałe zdjęcia w jednym z numerów Playboya. Dla wielbicieli Eriki zamieściłem oddzielnie najważniejsze informacje z jej biografii.

Osią fabuły PANIC IN THE PARK jest konflikt między siostrami bliźniaczkami. Oczywiście obie postacie gra Eleniak. Jedna z sióstr jest zwyczajną prostą dziewczyną, druga pozbawionym skrupułów zmysłowym wampem. Złe wcielenie dąży do wyburzenia parku zabaw, a dobre stara się uratować go dla przyszłych pokoleń. Pracownicy parku twierdzą, że ojciec sióstr ukrył na terenie SkyView swój testament, który rozwiałby wszelkie wątpliwości. Jednak do czasu ogłoszenia wyroku, nakazem sądu żadna ze stron nie może zapuszczać się do parku.

Gracz ma za zadanie wkraść się jednak jakimś sposobem do SkyView, odnaleźć dokument i postarać się rozwiązać tajemnicze okoliczności zniknięcia właściciela parku. Na drodze piętrzyć się będą przeróżne zagadki. Poznasz wielu ludzi, z których każdy będzie w pewnym stopniu twoim przewodnikiem. Ale uważaj, jeden z nich jest prawdopodobnie mordercą! Mnie najbardziej podobał się Murzyn w stroju mafiosa. Facet robi takie miny, że musi chyba mieć gumową twarz. Poza umiejętnym prowadzeniem konwersacji będziesz musiał się też wykazać małą zręcznością by pokonać pracowników parku w ich własnych grach. Gra nie powinna nudzić, gdyż w zależności od poszczególnych decyzji i umiejętności radzenia sobie z przeciwnościami losu możliwe jest podobno ponad dwieście różnych zakończeń!

Producent określa grę jako „interactive adventure". Nie należy tego brać dosłownie w sensie tradycyjnej przygodówki. PANIC IN THE PARK już na podstawie konstrukcji można by określać precyzyjniej jako grę filmową. Klikając myszą, posuwając naprzód rozgrywkę sklejamy różne fragmenty FMV w jedną całość. Gdyby można po skończonej grze wyświetlić ją bez przerw, otrzymalibyśmy fajny krótkometrażowy filmik.

User Jama

Warner'95 — 55

? CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 5 MB HDD

(PC CD) — 1?9 zł



A to chyba Eddie Murphy!

ERIKA ELENIAK

Data urodzenia: 29 września 1969
Miejsce ur.: Glendale, California, USA
Wzrost: 168 cm, Wymiary: 87-61-87 cm

FILMY:
- E.T The Extra-Terrestial (1982)
- The Blob (1988)
- Under Siege (1992)
- The Beverly Hillbillies (1993)
- Chasers (1994)
- A Pyromaniac's Love Stoy (1995)
- Girl in the Cadillac (1995)

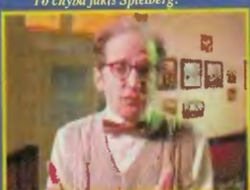
ROLE TV:
- Broken Angel (1988)
- Baywatch (1989)
- Full House (1990)



A tej pani my nie znamy.



To chyba jakis Spielberg?













Dotychczas BULLFROG znany był wśród fanów jako „niekomercyjny" producent gier komputerowych. Gry wydawał oczywiście po to, by zarobić pieniądze, ale zawsze przy tym utrzymywał wysoki poziom swych produkcji, dbając, by każda z nich była oryginalna. POWERMONGER, POPULOUS, SYNDICATE, THEME PARK, MAGIC CARPET – to tytuły znaczące najwięcej w dotychczasowej historii firmy. Ostatnio Peter Molyneux i spółka ogłosili zapowiedzi mnóstwa nowych produkcji. Nie byłoby w tym nic niepokojącego, gdyby nie fakt, że w międzyczasie pojawiły się dwie gry BULLFROG, które wypuszczono wyłącznie dla zbicia kasy: prozaiczno-komercyjny HI-OCTANE oraz nie wnoszący nic nowego do gatunku HIDDEN WORLDS. Ciekawe więc, czy SYNDICATE 2, THEME HOSPITAL, MAGIC CARPET 2 stworzone zostaną po to, by bez zbędnego wysilania się dyskontować popularność oryginałów? Właśnie nadarzyła się okazja, żeby tę ostatnią z wymienionych gier wziąć pod lupę.

Bullfrog'95

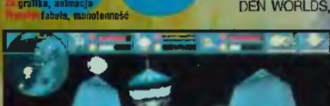
PC HDD — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 18 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź
(PC CD) — grudzień
+ grafika, animacja
– fabuła, monotonność

O CZYM MY MÓWIMY?

Sens gry w MAGIC CARPET 2: NETHERWORLDS jest rzecz jasna identyczny jak w poprzednich utworach z tej serii. Pojawia się kilka kosmetycznych i kilka jakościowych zmian w zakresie obsługi. Na szczęście wymieniono prawie wszystkie potwory i oprócz tego pawną część czarów. Podrasowany engine 3D sprawuje się wyśmienicie, zapewniając płynność animacji nawet na komputerach z procesorem 486. Jeśli ktoś bawił się HIDDEN WORLDS, to wie, jak trudna to była gra. Tymczasem THE NETHERWORLDS – uwaga – jest grą prostą!

Aby skończyć dany etap w MAGIC CARPET, trzeba było uzyskać odpowiedni zapas many. W NETHERWORLDS cel każdego z 50 etapów jest inny. Może to być zabicie danego wezyra, oczyszczenie miasta z hordy potworów, odnalezienie czaru, czy, w najlepszym razie, miejsca do teleportacji. Pojawiają się poetyckie komentarze: „Odnajdź upadłą gwiazdę" – ten konkretny nakazuje, aby znaleźć czar Meteor. Albo: „Wyślij ich do grobów, tam gdzie ich miejsce" – tutaj zaś uprasza się o wymiecenie grupy umarlaków. Gracz na bieżąco otrzymuje wskazówki, co robić dalej. Dla „freshmenów" przewidziano opcję Help, dzięki której na ekranie pojawiają się strzałki z komentarzami w stylu „To jest mana, musisz ją zbierać". Gracz jest więc przez cały czas prowadzony za rękę, co po raz kolejny potwierdza naszą tezę z dyskusji (SS'27), iż gry ulegają uproszczeniu. Po wykonaniu wszystkich powinności pojawia się oznaczenie miejsca docelowego, do którego musisz się udać, by sfinalizować dany etap. Akcja rozgrywa się bądź to na świeżym powietrzu (outer Netherworld), bądź w podziemnym świecie jaskiń i tuneli. W tym drugim przypadku w skład scenerii wchodzą m.in. jeziora pełne kipiącej megmy, grzyby, które niczym purchawki, w momencie przekłucia wyrzucają zarodniki. Do tego rozchodzący się echem plusk skapującej ze stropu wody, bulgotanie powodują, że stworzony został całkiem przyjemny klimat. Przelatując nad miastami Światów Podziemnych słychać gwar, okrzyki mieszkańców. W jaskiniach trzeba cały czas kontrolować mapę, by dostrzec niekiedy zakamuflowane przejścia.

Zabawę można rozpoczynać od dowolnego z ukończonych już etapów. Rozwój akcji obrazuje estetycznie wykonana dużych rozmiarów mapa, z zaznaczeniem wszystkich stacji twojej drogi ku samemu sercu Światów Podziemnych. W etapach dzieje się równolegle wiele rzeczy i mówiąc prostym językiem: w każdym momencie jest jeszcze szansa na pomyślne zakończenie.



Ciekawe czy ten gość na latającym dywanie ma wbudowany noktowizor w turbanie?

Twórcom z BULLFROG udało się więc uniknąć sytuacji, w której straciwszy od razu na początku warownię lub czary, trzeba rozpoczynać etap od nowa.

HOKUS-POKUS

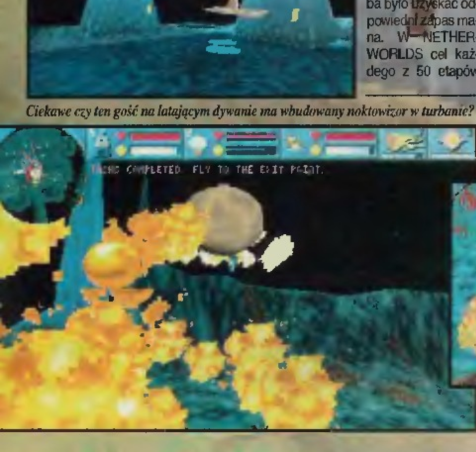
Dostępnych czarów jest aż 26. Wciśnięcie CRTL uruchamia pasek, z którego można wybierać sobie potrzebne aktualnie inkantacje. Stanowi to bardzo korzystne usprawnienie, gdyż oparacja ta nie przeszkadza w locie. Naraz można wybrać dwa różne czary – obsługiwane każdym z dwóch klawiszy myszki. Zdolność do rzucania czarów wzrasta wraz ze zdobywanym doświadczeniem. To znaczy, że każda inkantacja ma trzy poziomy rozwoju. Na przykład, zamiast jedej kulki Fireball, rzuca się od razu trzy. Czary zdobywasz kolejno, co masz to twoje. To nowość, zwłaszcza w stosunku do stresującego pod tym względem HIDDEN WORLDS, gdzie prawie wszystko co uzyskałeś, było ci w kolejnym etapie odbierane.

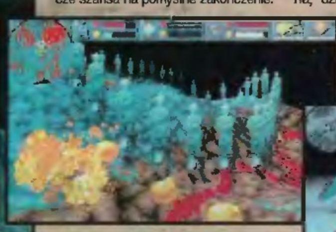


Jeśli nie wiesz, co robić dalej, rzuć Beyond the Sight, który pozwala np. na namierzanie ukrytych potworów. Z nowych czarów interesująco działa Whirlwind, który wywołuje trąbę powietrzną, zasysającą natychmiast znajdujących się w pobliżu delikwentów. Przykładowo Fool Mana pozwala na tworzenie zmyłkowych porcji mana, działających na przeciwnika jak płachta na byka.

ZWIERZYNIEC

Zamieszkująca Podziemne i Zewnętrzne Światy fau-









PRIMAX UltraSound

ENTER

Uznana za najlepszą w raporcie ENTERA 09/95

Jedna z najpopularniejszych kart muzycznych [illegible]:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44,1 kHz) odtwarzanie dźwięku z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44,1 kHz) nagrywanie stereo
- 512 kB pamięci RAM, poszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5,6 MB próbek)
- kalibrowane złącze joysticka
- interface CD-ROM Panasonic, Sony, Mitsumi
- kompatybilna z Adlib, SoundBlaster, Roland MT-32, Windows 3.1, General MIDI

PRIMAX Bravo 16 bit

- 20-głosowy syntezator muzyczny FM
- układ OPL3
- częstotliwość próbkowania od 4 do 48 kHz (zapis i odczyt)
- interface CD-ROM Panasonic, Sony, Mitsumi, IDE
- kompatybilna z Adlib, SoundBlaster Pro, Microsoft Sound System General MIDI

PRIMAX Głosniki aktywne:

SOUNDSTORM 60, SOUNDSTORM 120, SOUNDSTORM 240

- wbudowany wzmacniacz, pasmo 50-20 000 Hz
- regulacja tonów, ekranowania magnetyczne
- wtyk MINIJACK STEREO

[illegible] „AL"

50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (071) 44 20 61, fax (071) 44 60 85

„AL" [illegible] – tel. (032) 59 82 21, fax (032) 59 82 21
„AL" Kraków – tel. (012) 55 15 97, fax (012) 55 15 97
„AL" Poznań – tel. (061) 66 33 47, fax (061) 66 33 47
„AL" [illegible] – tel. (058) 51 32 64, fax (058) 51 32 64
„AL" Warszawa – tel. (022) 48 00 93, tel./fax (022) 48 25 83

Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) **tel. (094) 402-541**
Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ® prezentuje :

Proponujemy Państwu zakup następujących programów



KUPIEC

- ✔ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości,
- ✔ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✔ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✔ bogata oprawa graficzna,
- ✔ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.



LAZARUS

- ✔ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✔ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- ✔ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✔ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✔ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.



SLATERMAN

- ✔ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✔ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✔ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,
- ✔ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✔ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✔ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S, S.B.).

A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft

Commodore C-64		Slaterman	6,90 zł	Historia	12,50 zł	Teo	15
Chemia	6,90 zł	Miecze Valdgira II	6,90 zł	Koło Szczęścia	12,50 zł	Kupiec	29
Geografia	6,90 zł	Deutsch Tester	6,90 zł	Magic Coins	12,50 zł	Lazarus	29
Historia	6,90 zł	English Tester	6,90 zł	Malowanki	12,50 zł	**IBM PC:**	
Ortotris	6,90 zł	Hardtrack Composer	8,90 zł	Master Mind	12,50 zł	3xLogic Games	24
Dr. Mad	6,90 zł	**AMIGA (1MB):**		Miecze Valdgira II	12,50 zł	Historia	24
Drip	6,90 zł	Ami Puzzle (2 dyski!)	12,50 zł	Ortotris	12,50 zł	Ortomania	24
Eternal	6,90 zł	Andromeda	12,50 zł	Super Dater (ang-pol)	12,50 zł	Geografia	24
Klemens	6,90 zł	Ace Ball	12,50 zł	Super Dater (niem-pol)	12,50 zł	Deutsch Tester	24
Kości & Poker	6,90 zł	Clach Bach	12,50 zł	Super Dater (pol-ang)	12,50 zł	English Tester	24
Lotar	6,90 zł	Deutsch Tester	12,50 zł	Super Dater (pol-niem)	12,50 zł	Brzdąc	24
Lazarus	6,90 zł	EnglishTester	12,50 zł	Zenek Super	12,50 zł	Slaterman	29
Triada	6,90 zł	Geografia	12,50 zł	Mnematron	16,90 zł		

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, koniecznie z dopiskiem S... prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Termin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

KUPONY RABATOWE - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wie... zamówienia:

WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:	15,00 zł do 29,90 zł	30.00 zł do 59,90 zł	60,00 zł do 89,90 zł	ponad 90,0...
WARTOŚĆ KUPONU:	1,00 zł	3,00 zł	6,00 zł	10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kuponem można wykorzystać wysy... go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odjęta od należności do zapłaty.

KATALOG - Przedzwoń, przyślij do nas zaadresowaną kopertę zwrotną ze znaczkiem lub po prostu zamów programy, a wyślemy C... katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

NASZ ADRES - TIMSOFT, 75-359 KOSZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-5...

SPEED KALENDARZ 96

STYCZEŃ

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

LUTY

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

MARZEC

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

KWIECIEŃ MAJ CZERWIEC

LIPIEC

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SIERPIEŃ

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

WRZESIEŃ

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

PAŹDZIERNIK

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

LISTOPAD

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

GRUDZIEŃ

Pon	Wt	Śr	Czw	Pt	Sob	N
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

ROK Z FIRMĄ IPS COMPUTER GROUP TO ROK UDANY, PEŁEN MIŁYCH NIESPODZIANEK I WIELU RADOŚCI!

ZAPRASZAMY!

Najważniejsze, by zagrać w dobrym towarzystwie

IPS Computer Group & Licomp zapraszają



Białystok	PPHU AMIKOM 15-446 Białystok; ul Piłsudskiego 38
Bydgoszcz	CHIP PARADISE 85-011 Bydgoszcz; tel. 212 787
Gdańsk	ARTICA 80-283 Gdańsk; ul. Matejki 6; tel. 47 02 62
Gdańsk	AMI COMM Gdańsk; ul. Wały Jagiellońskie 1; tel. 31 29 64 w. 21
Kalisz	ULISSES 62-800 Kalisz; ul. Fabryczna 1; tel. 738 16
Katowice	F. H. BASTA 10-533 Katowice; ul. Drozdow 13B; tel 51 77 92
	FILIA IPS CG 41-800 Zabrze; ul. Wolnosci 262; tel /fax 175 59 72
	MARMET INTERPLAY S. C. 41-880 Zabrze; ul. Wolnosci 262; tel /fax 175 39 72
Koszalin	TIM SOFT 75-350 Koszalin; ul. Kosciuszkowcow 8; tel. 402 508
Kraków	USER Hurownia oprogramowania Kraków; ul. Rzemieślnicza 51; tel. 66 88 54
Kraśnik	Zakład Informatyki TERG 25-200 Krasnik; ul. Koszarowa 12A
Lublin	AMU DELTA 20 081 Lublin ul. Staszica 1
	XYZ-Mikrokomputery 20-022 Lublin; ul. Okopowa 6; tel. 75 63 25, 73 62 66
Łódź	ARETE S. C. 90 441 Łódź; ul. Kościuszki 101; tel. 36 68 93
	MEGAMEX Sp. z o. o. ul. Piotrkowska 153; tel 36 22 91 w. 155
Olsztyn	MIKRO FAN 10-959 Olsztyn; Plac Wolnosci 2/3; tel 27 30 44
Ostrów Wielkopolski	TECHLAND Parczew 105; 63-405 Sieroszowice; tel. 347 813
Poznań	ARK 61 655 Poznań; ul. Gronadzka 14; tel 20 27 63
	BETA 60 607 Poznań; ul. Pulaskiego 24/2; tel 32 59 85
Piotrków Tryb.	OMEGA S. C. 97-500 Piotrkow Trybunalski; Plac Kosciuszki 8; tel. 47 40 54
Radom	BIURO USŁUG KOMPUTEROWYCH RAM 26-600 Radom; ul. Dębowa 54
Szczecin	BILANG 70 419 Szczecin; Plac Rodła 8; tel. 59 57 68, 59 58 97
Świdnica	STUDIO KOMPUTEROWE 58-100 Świdnica; ul. Lesna 28/3; tel. 25 24 58
Warszawa	CD-PROJEKT 00-626 W-wa; ul. Marszałkowska 7 m. 5; tel. 25 07 03; fax 612 39 06
	CLOCK 00-390 W-wa; ul. Wybrzeże Kosciuszkowskie 21/27; tel./fax 35 42 65
	CMR-DIGITAL Sp. z o. o.; 00-375 W-wa; Al. Jerozolinskie 2; tel. 27 87 73
	COMAT 01-197 W-wa; ul. Karolkowa 59A/32
	DIGITAL MULTIMEDIA GROUP Sp. z o. o.; 00 855 W-wa; ul. Grzybowska 39; tel. 620 82 99
	MIRAGE 03-982 W-wa; ul. Generała Abrahama 4; tel 671 15 51; fax 671 76 22
	MSP Sp. z o. o. 00-108 W-wa; ul. Zielna 39; tel 26 40 11; fax 20 41 74
	OSKAR 04 087 W-wa; ul. Igańska 26; tel. 10 42 58
	OKW ELEKTRONIKA 80 542 W-wa; ul. Mokotowska 51/53; tel. 15 38 45, 10 74 67
	P. P. H. U. AVAX 04 029 W-wa; ul. Rozlucka 4/13; tel. 10 69 58
	POTAMKIN INTERNATIONAL POLSKA Sp. z o. o. 05 090 Janki k/W-wy; Plac Szwedzki 3; tel./fax 720 46 76
	SOFT DESIGN Sp. z o. o. 01-164 W-wa; ul. Radziwie 13; tel. 37 37 14
	WIN DPOL Sp. z o. o. 01 018 W-wa; ul. Wolność 7/9; tel /fax 388 215
Włocławek	NATALIA SOFT 87-800 Włocławek; ul. Witosa 4
Zielona Góra	CNT ELECTIIONIC 65 001 Zielona Gora; ul. Kopiecka 13; tel. 27 22 22; fax 20 21 86
	CENTRUM KOMPUTEROWE YADIM 65 001 Zielona Gora; ul. Kopiecka 28; tel. 26 56 72; fax 27 07 05

Nasze gry są także dostępne w sklepach Vobisu i Optimusa oraz w wybranych siedzibach KMPiK na terenie całej Polski

IC CARPET 2







na prezentuje się bardzo elegancko. Na wspomnienie zasługują zwłaszcza wielogłowe smoki oraz wynurzające się z obszarów wodnych giganty (prawdopodobnie walenie). W piekielnych czeluściach zamieszkują diabły, dość słabe, ale skoczne bestie. Fruwające w MAGIC CARPET nad oceanem klucze ptaków zostały w THE NETHERWORLDS przemienione w niewinne owieczki, które spacerują sobie po plażach, dźwięcząc dzwoneczkami.

Do występujących wcześniej pszczółek dodano poruszające się w mroku Podziemnych Światów świetliki. Można je łatwo likwidować, atakując brzeg stada i natychmiast się wycofując. Uwaga jednak, bo są to stworzenia lojalne wobec siebie i w przypadku ataku grupa rusza w pogoń za tobą. Duże niebezpieczeństwo stanowią martwiaki, gdyż potrafią one odbierać czary. Dowcip polega na tym, że jeśli w jakimś etapie nie przejmiesz lub, jak we wspomnianym przypadku, zostawisz jakiś czar, to wyłącznie twoja strata.

Wracając do zwierzyny – są potwory, które strącone, rozpadają się na malutkie gryzonie, tak ruchliwe, że ciężko w nie trafić. Bodaj najniebezpieczniejszymi bestiami w grze są pająki. Potrafią błyskawicznie utkać sieć, która oprócz zabrania porcji energii, na moment cię zatrzymuje. A wpadnięcie w sam środek grupy pająków to okoliczność grożąca śmiercią.

Z PAMIĘTNIKA RZEŹNIKA

1. Nawet podczas prozaicznej eksterminacji pamiętać trzeba o stworzeniu własnej, bezpiecznej przystani, czyli warowni. W przypadku śmierci, następuje wtedy natychmiastowa rezurekcja. Oprócz tego z pomocą klawisza P można w dowolnym momencie nagrywać grę na dysk. Uwaga: podczas niektórych etapów w jaskiniach nie da się postawić zamku.

2. Gdy nie ma rady i dostajesz jednoznaczne polecenie: wygnać wezyra z krainy, to musisz w tym celu go najpierw uśmiercić, a zaraz potem szybko zburzyć jego warownię.

3. Jeśli w danym etapie celem jest wykończenie wrogiego wezyra, dobrze jest postawić własną warownię tuż obok jego. Na początku swobodnie się rozwijaj, potem mając już Meteor, Whirlwind i Wulkan, przeprowadzaj szybkie akcje zaczepne, przemień choć część mana, która się pojawiła, po czym wracaj do własnego zamku podładować poziom mana i ponownie uderzaj z ofensywą. W przypadku ataków z większego dystansu, przeciwnik zawsze zdąży odbudować własną twierdzę.

4. Balony nie startują w przypadku, gdy zamek czeka na rozbudowę. Wrogie balony są niestety dość bezczelne i potrafią czerpać mana nawet z progów twojego własnego zamku.

5. Poziom niezbędnego do rzucania czarów zapasu mana i energii życiowej odnawia się niemal natychmiastowo, jeśli znajdujesz się w bezpośrednim pobliżu własnej warowni lub rozrzuconych po całej krainie kamiennych łuków. Więc jeśli w trakcie rozwoju posiadasz już tyle mana, że możesz rzucać najsilniejsze czary, stajesz się praktycznie nietykalny. Wystarczy zaczekać, aż przeciwnik zbliży się do zamku i poczęstować go porządną dawką magii.

6. Nawet najsilniejsze smoki oraz kamienne głowy daje się wykończyć nieśmiertelną metodą doskoku i odskoku. Wszystko, co porusza się w przestrzeni powietrznej nad warownią, ostrzeliwują rozlokowani na flankach twoi ludzie z łukami. Lecz niesłychanie groźne dla zamku są na przykład gąsienice, które ulokowawszy się w jakiejś szczelinie przy zamku, potrafią w szybkim tempie nadgryźć mury.

RECENZENT W AKCJI

„Uwzględniając wspomniane zalety i wady uważam, że w MAGIC CARPET 2 warto zagrać" – tą swobodną konkluzją najłatwiej byłoby zakończyć wypowiedź o tej (i nie tylko tej) grze. No, ale było to już pisane tyle razy, że czas na coś bardziej awangardowego. MAGIC CARPET 2 jest cudowną grą... niestety tylko przez kilka godzin. Z biegiem czasu zaczyna się rozumieć, że daleko mu do prawdziwej strzelaniny i jednocześnie brakuje też strategicznej podniety w stylu COMMAND & CONQUER. A pamiętajmy, że w SYNDICATE i POPULOUS dało się grać przez długie dni.

Otóż jestem zdania, że z firmą BULLFROG w ostatnich miesiącach dzieje się coś niedobrego. Może to fałszywy alarm, ale czy twierdzenia Petera Molyneux, że każdy zna jego firmę jako producenta szanującego graczy trochę się nie zdezaktualizowało? Moim zdaniem powinno się inwestować w świeże pomysły typu DUNGEON KEEPER, a nie masowo odcinać kupony od przebojów. Obdziera to przeboje z legendy i choć zapewne jest zajęciem dochodowym, na dłuższą metę nie przynosi firmie wielkiej chwały. Żeby być dobrze zrozumianym – warto zobaczyć THE NETHERWORLDS, bo to kompetentnie i sprawnie zrobiona gra, a jedyne czego jej brakuje, to własna dusza.

Micz





Po jednej z libacji gdzieś daleko w kosmosie...



... podpuszczony przez podchmieloną gawiedź Roger Wilco postanowił kandydować na Urząd Prezydenta.



Jaka szkoda, że Roger Wilco nareszcie powrócił! Szósta część serii SPACE QUEST nieprzypadkowo nosi tytuł THE SPINAL FRONTIER. Dwójka facetów z Andromedy tradycyjnie już w niemiłosierny sposób nabija się z serialu STAR TREK oraz z wybranych filmów gatunku twardej SF. Co ciekawe, w tej szóstej wodzie



Czuł się dobrze przygotowany do zawodu – potrafił nawet liczyć na cyberliczydłach.

po kisielu zachowało się duże stężenie humoru. Grając w SQ6 nie trzeba wymuszać z siebie śmiechu, jak to bywało w ostatnich kontynuacjach Larry'ego. Teksty same w sobie wywołują chichot, jednak przeczytać, a usłyszeć dobrze opowiedziany kawał to dwie różne rzeczy. Zadanie to podjął przebojowy narrator Gary Owens, któremu udało się dobrze sprzedać nawet słabsze partie tekstu. Z kronikarskiego obowiazku wspomnę, że w grze znalazł się akcent polski. Komandor statku gwiezdnego Deepship 86 ma swojsko brzmiące nazwisko – Kiełbasa.

SIERRA daje wszystkim do zrozumienia, że bynajmniej nie odpadła z czołówki producentów przygodowek. Grafiki SQ6, wyświetlanej w trybie SVGA, nie powstydziłaby się renomowana wytwórnia Walta Disneya. Animacja postaci jest co najmniej tak dobra jak w KING'S QUEST 7. SIERRA wyciągnęła wnioski ze skutków decyzji by KQ7 pracował w środowisku Windows – SQ6 chodzi pod starym, dobrym DOS'em. Efektem tego jest znaczne przyspieszenie akcji. Przechodząc Rogerem z jednego końca ekranu do drugiego, nie można już sobie pozwolić na wyskok do sklepu po chipsy. Gra ma standardowy interfejs, nowością jest możliwość powtórzenia sytuacji w przypadku, gdy Roger ginie.

POLYSORBATE LX

Nareszcie możesz rzucić w kąt kubeł i miotłę. Podczas gdy Deepship stoi w doku na przeładunku i drobnych naprawach, możesz korzystać do woli ze swojej przepustki. Albo tak ci się przynajmniej wydawało. Kiedy transporter ułożył ciebie z powrotem w całość z molekuł, okazuje się, że tkwisz po pas w asfalcie. I kto zaprzeczy że komputery są zwykłym szmelcem? Chwyć przechodzącego robota, żeby nie spędzić w tym dołku reszty wolnego.

Na zdemolowanym rowerze pod znakiem znajdziesz legitymację tajniaka. Widnieje na niej zdjęcie jakiejś zielonej galarety z oczami. Pociesza cię, że jest ktoś w galaktyce, kto wygląda na większego nieudacznika od ciebie. Odszukaj przenośną budkę Codrac, wrzuć jedynego buckazoida i zrób sobie sesję zdjęciową. Zdjęcia wyszły całkiem nieźle (sam siebie oszukujesz), najlepsze wklej do legitymacji.

Po ulicach snuje się podejrzany typ w długim płaszczu. To łowca robotów, który zaproponuje ci 60 buckazoidów w gotówce w zamian za doprowadzenie uciekiniera. Aby go zlokalizować otrzymasz odpowiednio skonfigurowany Datacorder. Endodroid prawdopodobnie ukrywa się w barze Orion's Belt. To nawet będzie ci po drodze, dobrze jest się wyluzować przed robotą, a już szczególnie przed robotą odszukania robota.



Jego jedynym problemem była kobieta z którą łączyły go grzeszne prawdopodobnie stosunki pozamałżeńskie.

Zamów zaproponowany przez barmana drink Fuzzy Toejam. Teraz sprawdź na Datacorderze czy Endodroid jest blisko. Najpierw myślisz, że dwie zapalone diodki to wynik twojego oswajania się z trunkiem, ale kiedy odwracasz Datacorder do góry nogami i widzisz dalej to samo, stajesz się z powrotem czujny. Jedyną dobrą

SPA

kryjówką dla poszukiwanego byłby magazyn na dole. Drzwi są zamknięte, ale parę razy z kopa powinno je ruszyć. Endodroid faktycznie tu jest. Wygląda jak prawdziwa maszyna do zabijania. Nie żebyś się go bał, ale chyba narazie pozwolisz mu pobyć jeszcze trochę na wolności.

Skocz na piętro. Machnij legitką trzem ćpunom, wdychającym opary ciekłego azotu w kącie sali. Cool! Kiedy już się ewakuują zbierz wszyst-



kie wężyki i połącz je w jeden długi. No i masz węża w kieszeni. Podnieś butlę z azotem. Jest zbyt ciężka by znosić na dół, więc podepnij ją do wylotu rury.



Zejdź do baru. Pochwal się barmanowi legitymacją i zamów jego specjalność. Przygotowanie Uvula Spritzer zajmie mu trochę czasu, kiedy ty będziesz mógł pomyszkować za kontuarem. Najpierw wyjmij z lodówki foremkę na lód. Potem sprawdź cztery zawory z pi-

CE 6 QUEST

wem. Jeden jest niesprawny. Wygnij znajdującą się pod nim rurę. Na powstały otwór załóż jeden koniec swojego improwizowanego węża, a drugi wkręć do wylotu rury znajdującego się w lewym końcu sali. Zanim złożysz ponowną wizytę panu Endodroidowi, odkręć na górze kurek butli z azotem.

Twoja ofiara zamarzła na kość. Facet wydaje się już niegroźny, ale w takim stanie wogóle nie nadaje się do transportu. Koło schodów leży metalowy pręt, rozdrobnij nim Endodroida. Kostki lodu zgarnij swoją podręczną zmiotką i przesyp do foremki. Przed wyjściem włóż ją na chwilę do zamrażarki, żeby Endodroid się za szybko nie rozmroził. Łowca robotów będzie próbował kantować, ale w końcu da ci zapłatę.



Polowanie było trochę stresujące. Musisz ukoić swoje rozdygotane nerwy grając w jakieś dobre mordobicie. W pobliżu znajduje się akurat salon gier. Rządzi nim jakiś obcy z przerośniętą głową, który zaprosi cię do przyjacielskiego pojedynku w Stooge Fighter'a. Przegrasz z kretesem, bo twój przeciwnik oszukiwał. Musisz odejść od automatu w hańbie, poniżony na wieki, ale jeszcze wrócisz by nakopać temu wymoczkowi.

Na ulicy spotkasz zalatującego procentami mężczyznę w garniturze i rozchełstanej koszuli. Elmo chętnie pomoże ci, jeśli ty pomożesz jemu. Układ jest prosty: cheat code do automatu w zamian za butelkę prawdziwej coldsoriańskiej brandy.

Udaj się do Boot Liquor. Pod szafami z towarem siedzi skacowany ET. Dotknij jego palca pięć razy. Potem kup od właściciela brandy. Zastanawiasz się czy samemu nie spróbować? Lepiej nie, w środku pływa nienajświeższa ryba. Elmo wręczy ci ją po skonsumowaniu zawartości butelki i zwymiotowaniu tejże samej zawartości na ulicę. Przeczytaj kartkę z cheat'em. Na ekranie opcji trzeba wcisnąć kolejno ABBACACA.

Obcy zgodzi się na kolejny pojedynek, ale tym razem warunki są ostrzejsze. Jeśli wygrasz, dostaniesz 300 buckazoidów. Inaczej zostaniesz sprzedany do kolonii niewolniczej. Wstukaj sekwencję, pojawi się tajna broń, którą szybko sprowadzisz przeciwnika do parteru.

Po męczącym dniu udaj się do obskurnego hoteliku. Okazuje się że rezerwacja zamówiona przez StarCon „gdzieś się zapodziała", a recepcjonista jest niezłym cwaniaczkiem. Nie możesz zaczynać rozróby, bo (niepotrzebne skreślić)

a) w recepcji siedzą dwaj umięśnieni goryle

b) jesteś słabeuszem

c) nie dzisiaj, boli cię głowa

Całe szczęście że wygrałeś te wszystkie buckazoidy. Rzuć kasę na ladę, a dostaniesz kartę wejściową do najlepszego pokoju w tym kwadracie. Zajedź windą na górę. W chwili kiedy włożysz kartę w czytnik, pojawią się goryle z dołu. W następnej chwili urywa ci się film.

Budzisz się zakuty w kajdanki w czymś co optymistycznie można by nazwać mieszkaniem. Przerośnięty beach boy wyjdzie do drugiego pokoju, a fioletowy zajmie się komputerem, uprzednio powiesiwszy kluczyk na gwoździu. Spróbuj go strącić nogami. Niestety strażnik zauważy to i weźmie klucz do kieszeni. Wyrwij nogami gwóźdź ze ściany, otwórz nim kajdanki.

Teraz zastanówmy się. Nawet gdybyś miał buldożer, to fioletowego byś nie zadrasnął. A nie masz. Więc masz problem. Musisz opracować sprytny plan. Zerwij ze ściany syntetyczny dywanik z Pelvisem. Rozłóż go na środku pokoju i zacznij go pocierać, żeby zgromadzić duży ładunek statyczny. Dotknij paluszkiem cybergniazdka na szyi fioletowego. Teraz wygląda jak dobrze wysmażony stek. Przeszukaj tłuste cielsko, by znaleźć klucz. Na nawilżaczu spoczywa moduł Burlesque, weź go. Zainteresuj się biurkiem, znajdziesz na nim swój Datacorder. Ze zbioru kompaktów wyjmij ostatni numer Popular Techtronics i obejrzyj go na konsoli 3DOA. Jeden z artykułów opisuje jak przekonfigurować zwykły Datacorder na silny emiter sygnału SOS.

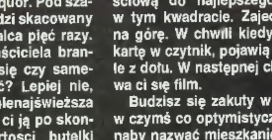
Otwórz kluczem drzwi. Drugi z oprawców jest w filozoficznym nastroju, niechybnie za sprawą odpowiedniego modułu. To nasuwa ci pewną myśl. Wyjmij z pudełka moduł Churlish. Zdrap z niego nalepkę i naklej nią na moduł Burlesque. Zaoliaruj moduł Nigelowi. Spuśćmy zasłonę miłosierdzia na następne wydarzenia. To kolejny dowód na to, co elektronika może zrobić z ludzi. Podnieś z podłogi pas Nigela i odepnij z niego maszynkę do golenia oraz aktuator. Aktuator wyłącza pole siłowe w drzwiach prowadzących na taras.



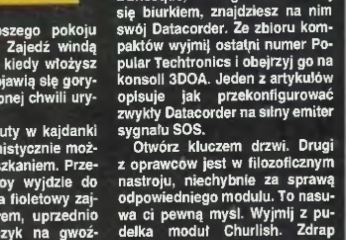
Wiedział jak się rządzi ponieważ przez lata sprzątania prezydenckiego pałacu napatrzył się na niejedno...



...jako ciecia nikt go nie brał na poważnie i pozwalano mu wymiatać wszystkie kąty.

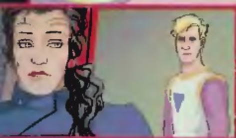


Nawet żona obecnie panującego Prezydenta Komandora o swojskim nazwisku Kiełbasa uwielbiała gdy Roger z długim i sztywnym kijem od szczotki kręcił się po jej sypialni.









Musisz wezwać pomoc. Otwórz pokrywę Datacordera i przekonfiguruj go na emiter. Poszczególne moduły powinny być skorelowane następująco:

TT Tachyon Transmiter IRK7 B DEN
PS Particle Shield IRK1 C FER
SE Subspace Emitter IRK3 E DIM
RF Recalibrating Fluctuator IRK9 A SPN
FC Feedback Cutter-Offer IRK5 D REP

W ułamku sekundy przybędzie ci na pomoc kawaleria, uosobiona przez Stellar Santiago, niegdysiejszą koleżankę z roku (zanim cię nie wylali z Akademii).

DEEPSHIP 86

Warto by się dowiedzieć, kim byli twoi prześladowcy. Wydobądź z golarki resztki włosów

Sierra'95
PC [illegible] WINDOWS 1 CD
486 [illegible] MB RAM [illegible] HDD
SVGA [illegible] MIDI
[illegible]
IPS [illegible] (PC CD) 186 zł



Jako były cieć szukał poparcia wśród elektoratu robotniczego. Nie zważając na zawiłość układów politycznych...

Roger nie bacząc na gderanie Lubawy niestrudzenie latał po całej galaktyce prowadząc wiece przedwyborcze.



i spróbuj je zanalizować na sekwencerze DNA. Przeszkodzi ci w tym sztywniacki Jebba, kierownik odziału medycznego. Że niby to nie masz uprawnień. Ten świat zszedł na psy – dyplomowany sprzątacz drugiej klasy nie może korzystać z sekwecera. Porozmawiaj z Jebbą, tłumacz, pros, obiecuj, błagaj na kolanach. W końcu pozwoli ci ten jeden raz. Wynikiem badań jest karta z danymi. Skoro tu już jesteś, to możesz zabrać strzykawkę z morfiną z szafki. Teraz włóż kartę do ComPost'u.

Udaj się do swojej kwatery. Sprawdź wiadomości na ComPost'cie. Komandor Kielbasa wyznaczył ci specjalną misję na Delta Burksilon V. Dumny i blady kroczysz do transportera. Bojowy nastrój ulatnia się jak kamfora, kiedy okazuje się że masz byc służbą starej jędzy zwanej Sharpei.

Trudno, służba nie drużba. Chwyć miotłę i do roboty. Staruchę co chwila coś denerwuję. A to musisz spuścić wodę w toalecie, a to znowu podać lekarstwa. Nagle stało się coś czego nie podejrzewałeś (tak prawdę mówiąc Roger, nigdy nie byłeś zbyt bystry). Sharpei wcisnęła guzik na pilocie i przez otwór wentylacyny zaczął syczeć trujący gaz. Co by zrobił McGyver w takiej sytuacji? Wyrwij tłok z łóżka i włóż go między drzwi. Akcja nabiera tempa. Pojawia się Stellar, wypycha cię na zewnatrz, tłok pęka, drzwi się zamykają, słyszysz wybuch, wszystko cichnie.

Symboliczny pogrzeb odbywa się w Holodeku. Wygłoś mowę i miej to już wreszcie za sobą. Skorzystaj z ComPostu i pogrzeb, przepraszam poszperaj w bazie danych. Sprawdź informację o rasie Vulgarów, a szczególnie o ich groźnym chwycie obezwładniającym. Każ komputerowi pokazać w Holodeku archiwum 5551212, by się go nauczyć.

W swojej kwaterze sprawdź wiadomości. Ależ to mówi Stellar, ona żyje! Udaj się na mostek, by powiedzieć o tym komandorowi. Kiełbasa ci nie wierzy, jesteś zdany tylko na siebie. Musisz wrócić na Delta Burksilon V. Niestety wejścia do lądowiska pilnują strażnicy. Obezwładnij Chesbro vulgarnym chwytem. Udało się! Połowicznie. Drugi strażnik obezwładnia ciebie. Zamiast wpakować się na lądowisko lądujesz w pace.

Pilnujący więzienia okazuje się krótkowidzem. Zgarnij jedzenie z wózka. Na kabob włóż uszy, później dołącz sztukę mięsa, bochenki oraz makaron, itd. aż będziesz miał manekina. Połóż go na pryczy, a sam schowaj się w wózku, kiedy strażnik zajedzie drugi raz.

Przed odlotem skocz do kantyny. Porozmawiaj z Circuit Sydney. Być może jest tylko robotem, ale ma dystynkcje oficera. Nie tylko dystynkcje, ale także oko i ramię oficera, które ci będą potrzebne. Idź do wejścia lądowiska. Nafaszeruj ciastko morfiną i podrzuć je na tacę. Umówmy się że Magnuma Opusa masz z głowy. Chesbro załatwisz vulgarnym chwytem. Żeby wejść do środka, trzeba jednocześnie wcisnąć dwa oddalone od siebie guziki. Możesz to zrobić, jeśli zastosujesz przedłużacz w postaci ramienia Sydney'a. Przed wejściem zabierz Chesbro klucz.

Na lądowisku jest sporo lądowników, nie wiesz którym odlecieć. Wciśnij guzik na kluczyku, a wyłączysz alarm na tym właściwym.

LĄDOWNIK

Zasiądź za sterami. Procedura odlotu nie jest skomplikowana, ale musisz wszystko wykonać we właściwej kolejności. Włącz zasilanie. Ustaw widok monitora na ICD. Musisz dobrać właściwą mieszankę paliwa. (Lanthium, Sulfor, Silver, Neon). Wciśnij guzik inicjacji. Przed startem trzeba każdorazowo potwierdzić tożsamość. W tym celu przytknij do czujnika gałkę oczną Sydney'a. Wio siwki!

Pech chciał, że wleciałeś w anomalię i silniki stanęły. Trzeba będzie odpalać ręcznie. Wydobądź ze schowka klej, taśmę oraz pompę. Otwórz bagażnik i maskę. Z tyłu siedzenia znajduje się notka serwisowa, przeczytaj ją. Teraz sprawdź szafkę z kryształem Divalium. Podczas turbulencji odłamał się mały fragment. Wyjmij kawałek Divalium z wnętrza Datacordera, posmaruj obie części klejem i złącz.

Sprawdź czy nie ma cię za drzwiami, oczywiście w ubranku próżniowym i hełmie. Zdejmij rybę z wlotu powietrza na silniku. W bagażniku znajdziesz kable oraz wielki szyld z napisem HELP. Umieść go z tyłu lądownika. Po jakimś czasie zatrzyma się ktoś, kto pomoże ci odpalić silnik od swojego akumulatora.



...dotarł nawet na Ziemię, usłyszał bowiem, że lokalnym specem od super przekrętów jest niejaki Bill Gates. Screen przedstawia stan zauroczenia ziemian programem „Bill's Interactive Television presents..."



DELTA BURKSILON V

Zjedź do pierwszego laboratorium i rozejrzyj po okolicy. Nie ma tu nic szczególnego za wyjątkiem notatek na biurku i komputera. No i malutkiego modułu Callahan w pudełku z rupieciami. Porozmawiaj z doktorem Beleaux. Z pełnym intelektualnej wyższości obrzydzeniem zignoruje wszystkie twoje oskarżenia. Potrzebne będą dowody.

Udaj się do lądownika. Uruchom system PTS i wykonaj dwa zdjęcia. Następnie oddziel pozytywy od negatywów by ułożyć je na niewielkim monitorze. Teraz uszkodzony system nawigacyjny będzie mógł namierzyć Polysorbate LX. Poproś holograficznego nawigatora by przerzucił cię na powierzchnię. Transporter to mały krążek w lewym dolnym rogu lądownika. Odwiedź handlarza części i implantów biocybernetycznych. Fester Blatz z wielką ochotą zamieni swój nielegalny cyberhełm na twój nielegalny moduł. Wróć ze zdobyczą na Deltę Burksilon i zanurkuj do komputera doktora Beleaux.

Informatyczna autostrada nie jest jeszcze wykończona. Przyj nieustraszenie naprzód aż dojdziesz do budowy. Podnieś śrubokręt i wejdź z nim do biura. Podejdź do okienka, weź numerek. Hmm, dziwnie znajome te okna. Stuknij w dzwonek recepcji. Nie zostaniesz obsłużony bo nie doszło jeszcze do twojego numerku. Oględziny poczekalni, w szczególności rozkładające się truchła innych klientów, nakłonią cię do wzięcia sprawy w swoje ręce. Otwórz wyświetlacz numerków by śrubokrętem ustawić na swój. Zostaniesz teraz dopuszczony do biura plików.

Szukaj danych dotyczących Nigela Rancid, Sharpei, Stellar Santiago oraz Dr Beleaux. W tym ostatnim folderze znajdziesz odnośnik do tajemniczego Project Immortality. Jeśli masz problem z dosięgnięciem szuflady, wysuń kilka poniżej i przejdź po nich do tej szukanej. Ciężką robotę ma taki menadżer plików. Wróć do recepcji. Pamiętając że pliki istnieją tylko w wirtualnej cyberprzestrzeni wrzuć je wszystkie na print managera. Po powrocie do rzeczywistości znajdziesz je obok drukarki. No właśnie, ale jak się stąd wydostać? Weź deskę z placu budowy i przerzuć ją nad wyrwą w infostradzie.

Kiedy pokażesz miażdżące dowody doktorowi Beleaux, naukowiec spuści z tonu i wyśpiewa cały plan. Sharpei uwiodła go by wykorzystac nanotechnologię w celu przeniesienia się do młodego ciała Stellar. Jeszcze nie jest za późno by temu zapobiec. Doktór zmniejszy cię do mikrorozmiarów i wstrzyknie do krwiobiegu Stellar.



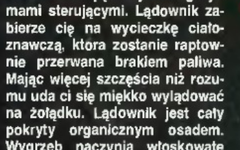


W końcu nikt nie musi wiedzieć, że kandydat lata wypożyczonym pojazdem.

WEWNĄTRZ STELLAR

Włóż do napędu dysk z algorytmami sterującymi. Lądownik zabierze cię na wycieczkę ciałoznawczą, która zostanie raptownie przerwana brakiem paliwa. Mając więcej szczęścia niż rozumu uda ci się miękko wylądować na żołądku. Lądownik jest cały pokryty organicznym osadem. Wygrzeb naczynia włoskowate z wlotu powietrza silnika oraz zdrap pęcherzyki płucne z kadłuba. Załóż skafander. Hełm nie będzie ci potrzebny do przetrwania na zewnątrz, ale zabierz go ze sobą jednakowoż. Na powierzchni żołądka znajdziesz wrzód, wdrap się przez niego do środka.

Ale tu bałagan! Pozbieraj: piórko, nitkę, zszywkę oraz jeden z cukierków. Dalsze przejście blokują wrogie nanomechanizmy. Gdy wrzucisz cukierka do kwasu, zauważysz że poziom jego wzrośnie, nie na tyle jednak by zatopić nanomechanizmy. To daje do myślenia. Przywiąż zszywkę do nitki.



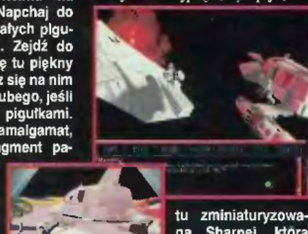
Wdrap się do wrzodu i stamtąd zarzuć hak do wlotu żołądka. Wespnij się po nitce do góry, aż dojdziesz do gardła. Utkwił tu antybiotyk. Zrzuć pigułkę do przełyku. Następnie połaskocz gardło, żeby kaszel udrożnił przejście z przełyku do żołądka. Spadające ciastko spowoduje powódź kwasów żołądkowych, które rozkwaszą nanomechanizmy.

Zejdź w głąb organizmu Stellar. Po boku znajdziesz odnogi do wątroby. Jeden z kanalików mocno się zwęża. Włóż w przelot pęcherzyk płucny i go nadmuchaj. Pęcherzyk rozkruszy przeszkodę. Nabierz wydzieliny do hełmu. Wróć się do woreczka żółciowego. Sklej ze sobą naczynia włoskowate i dołącz je do pompy. Dzięki temu będziesz mógł bezpiecznie nabrać żółci do hełmu. Wracając do żołądka weź kilka odłamków kamienia żółciowego.

Puenta: jeśli jesteś dobrym cieciem to nim pozostań.

PS: pozdrawiamy wszystkich solidnych cieciów, których praca nie hańbi ,a szczególnie sprzątanie.

Wylej zawartość hełmu na osłonę antybiotyku. Napchaj do kieszeni ile wejdzie małych pigułek w niej zawartych. Zejdź do dwunastnicy. Pasie się tu piękny okaz tasiemca. Możesz się na nim przejechać do jelita grubego, jeśli pobudzisz go do akcji pigułkami. Zabierz srebrny amalgamat, część spinacza i fragment paznokcia. Wróć wierzchem tak jak tu przybyłeś. Pobiegnij do statku, wrzuć amalgamat do wlewu paliwowego i leć do mózgu.



Wydrap dziurę w barierze kawałkiem paznokcia. Gdy przeskoczysz wyrwę, dojrzysz dwa duże nanomechanizmy (mikromechanizmy). Rzucaj kamieniami żółciowymi raz w jednego, raz w drugiego aż się pobiją. Podjedź windą do centrum kaszlu w mózgu i podrażnij je spinaczem. Zjedź na sam dół. Spotkasz tu zminiaturyzowaną Sharpei, która z zapałem dobiera się do kory mózgowej Stellar. Ze spinacza i luźnych synaps zaimprowizuj laser. Wydawałoby się że już pora na napisy końcowe, kiedy zmasakrowana, ale nadal żywa Sharpei zaszarżuje ponownie. Zanim cię schrupie zaoferuj jej swoja rybę. Sharpei skusi się i zginie marnie. Tutaj należy się małe wyjaśnienie. Otóż w toku niekrótkich przecież przygód ryba nie robiła się świeższa, a wręcz odwrotnie, no i swoją drogą wiele przeszła. Poza tym to jest przygodówka – skoro Roger targał rybę od samego początku to po prostu wypada by ją gdzieś efektownie wykorzystał, a nie np. wyrzucił do śmietnika.

User Jama



Roger zostałby prawdopodobnie prezydentem gdyby nie pewien prawicowy naukowiec, który wykazał niezbicie, że R.W. to zwykła marionetka w rękach zaplutej lewicy.



Słynny statek prezydencki „Czakuś 5"









dokończenie opisu z SS'29, czyli koszmaru ciąg dalszy...

Cyrus bawił się z kotem przed domem, nieopodal miejsca gdzie Adrienne zobaczyła go po raz pierwszy chowającego się za drzewem. Zwróciła mu uwagę, że Spams nie jest zabawką i poszła w swoją stronę. Po chwili zorientowała się, że nie zadała pytania, dla którego tu przyszła. Cyrus skojarzył domek w lesie i zgodził się ją tam zabrać. Poszła za nim do grobowca, a później na prawo do rzeki. Chłopak przeskoczył na drugą stronę, ale Adrienne trochę się bała, więc Cyrus wrócił i przewalił drzewo, robiąc prowizoryczną kładkę. Nawet wtedy Adrienne długo się zastanawiała, w końcu przeszła nad rozpadliną.

Na drodze błyszczał jakiś przedmiot Adrienne podniosła go – była to soczewka. Poszła dalej ścieżką do oranżerii. Zauważyła, że miejsce jest całkiem wymarłe. Kątem oka dostrzegła leżącą na ziemi łopatkę. Gdy ją wzięła do ręki, na jej oczach rozegrała się mrożąca krew w żyłach scena morderstwa. Troskliwa Susan doglądała swoich grządek, kiedy wszedł Zoltan. Chwilę rozmawiali, po czym on wepchnął jej łopatkę do ust. Marie upadła brocząc krwią. Zoltan wyjął łopatkę i zaczął pakować ziemię do gardła konającej kobiecie, zanosząc się spazmatycznym śmiechem. Nagle wszystko się rozmyło, ale Delaney długo nie mogła dojść do siebie.

Tuż obok oranżerii stała imponująca luneta. Niestety, nic nie można było przez nią zobaczyć. Dopiero gdy Adrienne włożyła na miejsce soczewkę, zaczęła funkcjonować. Dzięki niej ujrzała w odległym domu nieznany wcześniej pokój, do którego ewidentnie nie było nigdzie drzwi. Adrienne wróciła do posesji by zbadać sprawę.

Po drodze usłyszała odgłos podjeżdżającego samochodu. To przyjechał technik w sprawie założenia telefonu. Po grzecznościowej wymianie zdań Adrienne pobiegła do wieży. Obstukała delikatnie drewnianą ścianę. Głuchy odgłos świadczył o tym, że istotnie po drugiej stronie znajduje się jakieś pomieszczenie. Przy pomocy młotka Delaney poluzowała pierwszą deskę, resztę dało się usunąć gołymi rękami. W ten sposób weszła na strych.

Nie można powiedzieć, żeby zobaczyła tu wiele. Na podłodze stały obrazy czterech dystyngowanych dam. Pod ścianą wisiało lustro, w którym Adrienne nerwowo poprawiła fryzurę. Bardziej obiecująca była stara, skrzypiąca skrzynia. Wewnątrz spoczywał pamiętnik, w którym Marie opisywała przemianę Zoltana z kochającego męża w tyrana. Adrienne zaszokowała wzmianka o tym, jak Zoltan zabił ich dziecko i upozorował wypadek, by nikt w mieście nic nie podejrzewał. Przyjrzała się medalionikowi i wzięła starą broszkę. W hallu słychać było odgłosy awantury. To znowu Don robił scenę zazdrości technikowi. Ci dwaj wyraźnie za sobą nie przepadali.



DZIEŃ 5

Adrienne nie mogła spać, a może właśnie śniła na jawie. Snuła się po domu, a we wszystkich lustrach, w pokoju z gramofonem, w holu i na strychu widziała sceny bestialskich mordów. Sceny znęcania się Carnovascha nad swoimi żonami... Musiał być w szczególny sposób dotknięty obłąkaniem; normalny człowiek, nawet zabójca nie potrafiłby wymyślić tak przemyślnych tortur.

Na dole czekał Cyrus. Przyniósł wiadomość. Wezwanie od mamy. Harriet przebrała się za Cygankę i urządziła seans spirytystyczny w stodole. Wszyscy dobrze się bawili, gdy nagle atmosfera zgęstniała jak zupa. Adrienne przestało być do śmiechu, kiedy rzeczywiście zaczęły materializować się złe moce. Przemówił duch dawno zmarłego Zoltana. Skruszony wyjawił, jak z chciwości uwolnił potwora z innego wymiaru, który wstępował w ludzi by siać nienawiść i zwyrodnienie. Powiedział Adrienne, że „oprowadzi ją smok". Prawdopodobnie chodziło o jakiś ukryty znak.

Adrienne poszła na spacer, by wszystko przemyśleć. Przez przypadek dokonała koszmarnego odkrycia w oranżerii. W dużej glinianej donicy zakopane były rozkładające się zwłoki. Na każdym kroku czaiła się śmierć. Adrienne pobiegła na oślep do domu, kiedy spadł kolejny cios. W fontannie na dnie leżał martwy kot. Jej kot.

Wreszcie udało się Adrienne uspokoić na tyle, by nie krzyczeć z przerażenia przy najdrobniejszym skrzypnięciu. Udała się do pomieszczenia naprzeciwko sypialni. Stała tu jakaś staroświecka maszyna. Kiedy Adrienne ją uruchomiła, ta rzuciła na ścianę obraz smoka. Rzutnik wskazał drogę! W tym miejscu na ścianie znajdowało się tajne przejście. Ciekawość przezwyciężyła strach i Adrienne weszła do ciemnego korytarza. Na końcu zobaczyła ręczną windę, która ją zabrała do kolejnego korytarza. Niedopałek na podłodze był jeszcze świeży, mógł należeć do Dona. Korytarz prowadził do następnej windy, a ta do teatru.

Zoltan był pod koniec życia bardzo zamożnym człowiekiem. Urządzał w domu pokazy dla całej śmietanki towarzyskiej. W tym celu jedno z pomieszczeń zaadaptował na widownię. Była olbrzymia. Kiedy Adrienne podziwiała wnętrze, tajne przejście zatrzasnęło się za jej plecami, blokując drog. Nie mając innego wyjścia, Adrienne podeszła do sceny, nad którą górowała machina tortur. Wywoływała ona budzące grozę skojarzenia, więc Adrienne zainteresowała się garderobą. Zupełnie jakby wciąż jeszcze odbywały się przedstawienia: plakat Carno na ścianie, stolik do charakteryzacji i szafa pełna ubrań. Znalazła w niej wspólne pożółkłe ze starości zdjęcie Carno i Malcolma. Adrienne przeszył dreszcz, postanowiła wyjść. W hallu chrapał rozwalony na sofie Don. Zapach alkoholu zdradzał przyczynę tak twardego snu.

DZIEŃ 6

Don miał kaca po wczorajszej libacji. Zapewne to z tego powodu wyglądał na bardziej potulnego. Ale jedna wzmianka o opuszczeniu strasznego domu spowodowała, że ponownie stał się wściekły i agresywny. Zadzwonił dzwonek, Don opryskliwie zaprosił technika do środka. Kiedy wstał, Adrienne zauważyła na miejscu gdzie przed chwilą siedział, gumowy wężyk. Widać mąż zaaplikował sobie również coś mocniejszego od alkoholu. To bydlak.

Adrienne przeprosiła technika za ordynarne zachowanie męża, a potem pojechała do miasta. Na miejscu poszła do domu Malcolma. Opiekunka znowu nie chciała wpuścić jej do środka, ale zgodziła się, kiedy zobaczyła fotografię. Wywołała ona w starcu wspomnienia z dzieciństwa.









„Zrób to Sam" czyli jak szybko zrobić sobie perukę.

Malcolm został adoptowany przez Carno i jego żonę jako dziecko. Wtedy magik był lubianym i powszechnie cenionym obywatelem miasta. Pewnego razu gdy wrócił z Paryża ze starą księgą, był odmieniony nie do poznania. Księga niosła zarazem moc i przekleństwo na wieki. Mówiło się, że pod jej wpływem zabił wszystkie swoje żony. Ostatnia, Marie, zdaje się wyczuwając diabła, poprosiła o



chwilę później jej mąż doskakuje do technika od tyłu i z histerycznym śmiechem rozłupuje mu głowę siekierą.

DZIEŃ 7

Adrienne nie mogła już więcej tego znieść, postanowiła spakować manatki i uciekać. Wtedy spojrzała na wspólne zdjęcie z mężem. Odłożyła walizkę, to niczego nie załatwi. Postanowiła zmierzyć się ze złem.



Według podobnych algorytmów tuczy się gęsi na wątróbki, jednakże ochroniarze zwierząt mówią, że to niehumanitarne.

W końcu Don ją dopadł. Nie zważając na krzyki żony, zaczął ją przykuwać do machiny. Adrienne pokazała Donowi bałwanka, pamiątkę po dniu zaręczyn. Ten wstał, by obajrzeć przedmiot Adrienne w geście rozpaczy pociągnęła za dźwignię. Spadające ostrze przepołowiło Dona. Gdy wił się w agonii, z jego ciała wystąpił demon.

TASMAGORIA

Dziewczyna rzuciła się do ucieczki przez

pomoc dzielnego Gascona. Razem postanowili położyć kres okrucieństwom Carno. Na przedstawieniu, gdzie zakuty w kajdany magik, podpalony przez asystenta, pokazywał jak się uwalnia, Marie naumyślnie zablokowała mechanizm. Ale Carno nie zginął. Z ciężkimi poparzeniami, po dwutygodniowej śpiączce powrócił. Malcolm widział z ukrycia, jak torturuje Gascona i uśmierca Marie. Zobaczył konającego Gascona, który z ostatnim tchnieniem przebija Carno mieczem. Wtedy z ciała magika wytrysnęła zielona mgiełka, ulatujący demon. Wielkim wysiłkiem woli poparzony i poraniony Carno dowlókł się do ołtarza, na którym zniewolił demona i zamknął go w księdze. To ten potwór nawiedził teraz męża Adrienne.

Sterzec twierdził, że być może nie jest za późno uratować Dona. Do egzorcyzmów potrzebne są cztery relikwie: nieszczęsna księga, święty symbol, kamień Hammurabiego oraz krew myślącej istoty. Delaney rozpoczęła poszukiwania w sklepie z antykami. W gablocie pośród starej biżuterii leżał niepozorny krucyfiks. Cena jaką zażądała sprzedawczyni była astronomiczna. Zgodziła się jednak wymienić krzyż na znalezioną przez Adrienne broszkę.

Gdy wróciła do domu, technik skończył instalować telefon. Adrienne przeprosiła raz jeszcze za Dona. Na swoje szczęście nie widziała, jak w

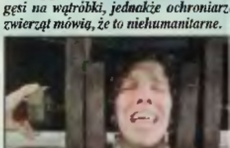
Poszła odszukać przedmioty potrzebne do rytuału. W pokoju dziecinnym znalazła odłamek szkła, którym będzie mogła później upuścić trochę krwi. Podczas poszukiwań Adrienne natknęła się niechcący na kolejne tajne przejście, tym razem w kaplicy. Usłyszawszy odgłosy, poszła do garderoby teatru. Dona już tu nie było, ale na podłodze zostawił swoją kamizelkę, a w niej małego bałwanka, który miał później uratować życie.

Adrienne poszła do ciemni męża. Na ścianie wisiały podarte zdjęcia z jej wizerunkiem. Wszystkie miały uciętą głowę. Wtem wszedł Don. Po niekontrolowanych wybuchach śmiechu zrozumiała że jest wściekle obłąkany. Wybuchła szamotanina. Adrienne rzuciła Donowi w twarz żrący środek czyszczący. Zanim doszedł do siebie, uciekła przez drzwi. Pobiegła na górę i tajnym przejściem przedostała się do teatru. Tu czekał już na nią Don w peruce ze skalpu zamordowanej Harriet. Adrienne pobiegła do garderoby i schowała się w szafie. Usłyszawszy kroki męża z całej siły pchnęła pogrzebaczem. Nie odwracając się pobiegła do ciemni po księgę. Don zablokował wyjście, ale Adrienne ogłuszyła go młotkiem.

otwarte tajne przejście. Wybrała korytarz prowadzący do zniszczonych schodów. Wyrwa była zbyt duża by nad nią przeskoczyć, ale udało się pokonać ją dzięki wiszącej u sufitu rurze. Słyszała oddech demona tuż za sobą. Zatrzasnęła i zablokowała sztabą masywne dębowe odrzwia. Jak by to mogło cokolwiek pomóc. Szybko podeszła do ołtarza i położyła na nim księgę. Z trudem zrozumiała sporządzony w łacinie opis egzorcyzmów. Przeszukała leżące nieopodal truchło Carno. Znaleziony talizman położyła na księdze. Następnie wzięła kawałek szkła, by uronić trochę własnej krwi na relikwię. Na koniec, dzierżąc w dłoni krucyfiks, wymówiła słowa zaklęcia.

Potężna magia zawrzała w powietrzu, a cały dom zadrżał w posadach poruszany jękiem ulatującego w niebyt demona. Był blady świt, gdy Adrienne wychodziła na zewnątrz.

Micz & User Jama



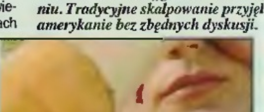
Praktyczny kurs „Łamania kołem".



W celu prawidłowego „Połamania" należy silnie umocować głowę i zneutralizować organ generujący dźwięk. Jak wiadomo hałas jest szkodliwy dla zdrowia.



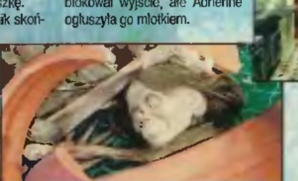
Przerażonych rodziców uspakajamy, że w USA zwrócono głównie uwagę na niemoralność „gwałtu" w ubraniu. Tradycyjne skalpowanie przyjęli amerykanie bez zbędnych dyskusji.



Na szczęście wszystkie sceny drastyczne możecie kochani rodzice na początku gry „zahasłować" przed dostępem waszych pociech.









◄ Wiosenne porządki w ogródku.

Po czymś takim należy się uczciwie wyrzygać i umyć ręce. ►







Firma DELPHINE SOFTWARE rozpoczęła działalność pod koniec lat osiemdziesiątych, wdzierając się na rynek z przebojowymi przygodówkami OPERATION STEALTH, FUTURE WARS oraz CRUISE FOR A CORPSE. Lecz dopiero w 1992 roku miał miejsce największy sukces firmy. Stworzony przez programistę-geniusza Erice Chai ANOTHER WORLD podbił cały świat i jednogłośnie został uznany za ogromny krok naprzód w rozwoju czegoś, co chciałoby się nazywać narracją w grach komputerowych. Rok później pojawił się FLASHBACK, lecz od tego czasu nastąpiła cisza. Z firmy odeszli najzdolniejsi autorzy: Eric Chai i Frederic Savoir, by pod szyldem AMAZING STUDIO rozpocząć pracę nad HEART OF DARKNESS. Ale DELPHINE pomimo tych strat jeszcze raz podniosła głowę.



Świeżo wydana gra FADE TO BLACK (pierwotny tytuł: PROJECT MORPH) jest pierwszorzędną strzelaniną. Mamy tu do czynienia z całkowicie nowatorskim sposobem pokazywania akcji, za pośrednictwem automatycznie zmieniającej swe położenie kamery. W ALONE IN THE DARK, jak pamiętamy, kadry były statyczne, co powodowało częste nieprzyjemności z powodu nagłego ich przełączania. Ma to zostać ulepszone dopiero w zapowiadanej czwartej części serii. Tymczasem w FADE TO BLACK w zależności od tego, czy bohater biegnie lub stoi, wbiega za zakręt lub kuca, kamera tak się ustawia, żeby swym widzeniem objąć jak największe pole akcji. Możliwość wychylania się zza węgła, swobodnego spoglądania w boki, wzbogacone szybkimi najazdami kamery, czynią rozgrywkę dynamiczną i widowiskową.

W dzisiejszych czasach muzyka w grach komputerowych stoi generalnie na przyzwoitym poziomie, ale to, co się dzieje w FADE TO BLACK, przekracza wszelkie granice. Gra zawiera aż 52 motywy muzyczne oraz masę digitalizowanych efektów dźwiękowych. Na AWE32 lub GUS ma się momentami wrażenie, jakby się siedziało w filharmonii. Kiedyś podobne wrażenie robiła np. muzyka z DUNE 2.

Etapy składają się z kilku poziomów, ale wszystkie one są odwzorowane na jednej mapie. Na początku jest dość trudno, bo oprócz strzelania, na rozwiązanie czeka spora ilość zagadek. Z kolei końcowe etapy to rozwałka non-stop. Wspaniałą rzeczą jest to, iż później stajemy się zaledwie częścią prowadzonej przez rodzaj ludzki kampanii wojennej, widzimy, jak obok nas walczą inni żołnierze, możemy im pomagać lub nie.

W FADE TO BLACK gra się świetnie, a to z powodu genialnie opracowanego systemu graficznego oraz nie ograniczonej wyłącznie do bezsensownej przemocy akcji. Oczywiście, nie będę wam nachalnie wmawiał, że jest to strzelanina wszechczasów, powiem więc tylko, że od czasów ośmiobitowych żadna gra podobnego typu nie wciągnęła mnie w tym stopniu co FADE TO BLACK. Jedyny mankament, jaki można wskazać, to dość skomplikowane sterowanie, toteż kompletne rozwiązanie FADE TO BLACK rozpoczynamy od opisu wszystkich komend.







TAKTYCZNE ABC

W lewym dolnym rogu ekranu znajdują się wskaźniki, mówiące o aktualnym stanie bohatera. Sterowanie Conradem może się odbywać za pomocą joysticka, myszki lub klawiatury. Gorąco polecam ten ostatni sposób. Dzięki **SPACE** można zaglądać do szafek i dobierać się do terminali otwierających drzwi i dostęp do wind oraz teleportów. Terminale nie będące dekoracją oznaczone są najczęściej narysowanym na ziemi żółtym symbolem. Szare podesty to miejsca, gdzie bez żadnych ograniczeń uzupełnia się zapas energii. Posiadane klucze otwierają drzwi automatycznie; jeśli dochodzisz do drzwi, do których nie posiadasz klucza, pojawia się komunikat. Przez wiele drzwi da się przechodzić tylko w jedną stronę. Skok to **J**, można go wykonywać zarówno z miejsca, jak również idąc. Inne od biegu tryby poruszania się (chód, przemieszczenie się w bok) uruchamia się za pośrednictwem klawiatury numerycznej. Dzięki **7** i **9** można się wychylać zza węgła, by zbadać sytuację na korytarzu. Do tego dochodzi skradanie się (**PAGE UP/DOWN**). Wywołanie mapy – **M**.

Inwentarz uruchamia się klawiszem **I**. Pomiędzy poszczególnymi jego działami przełącza się z pomocą **TAB**. Kursorami kierunkowymi wybiera się daną pozycję z działu i wówczas prawy **SHIFT** – opis przedmiotu, **ENTER** – przygotowanie do użycia wskazanego przedmiotu. Powyższego wyboru można z poziomu akcji dokonywać za pomocą klawisza **5**. **U** – użycie wskazanego przedmiotu; trzeba zawsze stać twarzą do obiektu, na którym chcesz czegoś użyć.

Dzięki **V** chwytasz za broń. Zasady uczą, iż prawdziwy morderca spluwę wyjmuje tylko po to, by natychmiast zabić. Nie będąc w sprzeczności z powyższym, wyjmuj ją zawsze, gdy dochodzisz do nowych drzwi lub podejrzanego rogu korytarza. W tym trybie można się skradać. Namierzywszy delikwenta, poczekaj aż celownik zacznie pulsować i wówczas wystarczą trzy, cztery błyskawiczne wciśnięcia **B**, by Morf nie zdążył nawet bąknąć. Odradzam wymianę ognia z większej odległości, bo wtedy trzeba często zmieniać pozycję i łatwo można obarwać. W trakcie gorącej strzelaniny trzeba wykonywać uniki (kursor **dół**), kucając przed wystrzelonymi pociskami. **ENTER** to załadowanie nowego magazynku. Rodzaj nabojów wybiera się z poziomu inwentarza lub za pomocą klawisza **4**. Zaś **B** to rzut miną, pod warunkiem, że nie znajdujesz się w trybie walki.

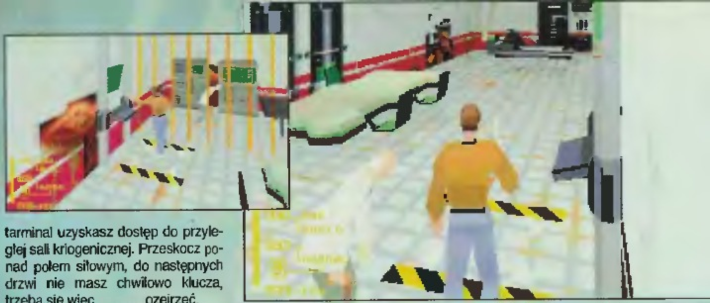












Nicht Schiessen, bitte!

E TO BLACK



WIELKA UCIECZKA

– Awanturę rozpoczynasz w celi silnie strzeżonego obszaru. W szafce jest mina. Na korytarzu trzeba szybko przebiec po platformie i wówczas otworzą się drzwi. Skręć w lewo i stań na zielonym znaku. Zminiaturyzowany czołg nadjeżdżając z drugiej strony zlikwiduje pole siłowe, przebiegnij dalej. Rozwaliwszy automatyczne działko i Morfa, skorzystaj z windy.

– Jest tu regenerator energii. W sali sanitarnej wpakuj cały magazynek w mechanicznego pająka i rozwal beczki. Terminal umożliwi dostęp do południowych drzwi. W szafce obok znajduje się INFO SCANNER, który pozwala na otrzymywanie bieżących informacji o wytrzymałości przeciwników, do których strzelasz. Używanie jakiegokolwiek skanera pociąga za sobą pobór energii życiowej.



– Penetruj teren, w jednej z szafek znajdziesz ENERGY RECHARGER, pozwalający uzupełnić niedobór energii w dowolnym momencie gry. W sali, gdzie pojawiają się coraz nowi strażnicy, wejdź na prawo do windy. Na górze oczyść taren i wróć, rozwalając dopiero taraz strażników. Dźwignia odblokuje dalszą drogę.

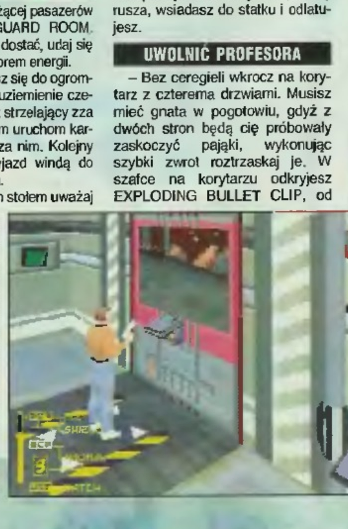
– Dwa unoszące się w powietrzu roboty są niezniszczalne. Nie zbliżaj się do nich, bo ruszą na ciebie. Celem jest wciśnięcie przycisku, który jest ukryty przy jednym z robotów. Jeśli znajdziesz sprytne rozwiązanie, polegające na zwabieniu Morfa, by wpadł na robota, zrobisz to nie tracąc energii. Zza krat zieje jurny strażnik, po zdezaktywowaniu go weź z szafki NORTH HALLWAY KEY, w drugiej jest MEDKIT.

– Wejdź przez drzwi, położone przy tej samej ścianie, co regenerator. Po oczyszczeniu tarenu, poprzez tarminal uzyskasz dostęp do przyległej sali kriogenicznej. Przeskocz ponad polem siłowym, do następnych drzwi nie masz chwilowo klucza, trzeba się więc ozejrzeć.

– Prawą windą wjedź na górę, przycisk wyłączy pole siłowe. Tutaj zbudowana została świetlica, pośród łóżek i telewizorów koczują dwa roboty, które obróć w proch. W szafce jest REC ROOM KEY, wróć do drzwi, które moment wcześniej były zamknięte. Skorzystaj z terminala, uzyskasz dostęp do windy, wożącej pasażerów wprost do GUARD ROOM. Żeby się tam dostać, udaj się na korytarz z regenatorem energii.

– Windą dostaniesz się do ogromnej hali, w której na uziemienie czekają dwa roboty oraz strzelający zza krat Morf. Przyciskiem uruchom kartak i biegnij w ślad za nim. Kolejny przycisk umożliwi wjazd windą do centrum dowodzenia.

– W salce z dużym stołem uważaj na czerwone płyty w posadzce; lepiej nad nimi przeskakiwać. Na korytarzu rządzi czołg, przed którego pociskami schylaj się, gdy podjedzie bliżej, przebiegnij obok niego. W sali na końcu korytarza jest strażnik, siedzący za szklanym parawanem. Wrzuć mu na biurko minę, pojawi się następny strażnik, jego też uśmierć. Pochwyć żółty, lewitujący obiekt, masz teraz dosięp do znajdującej się tutaj szafki, w której spoczywa HANGAR CODE. Wróć do drzwi w drugim końcu korytarza, tam, w centrum dowodzenia uaktywnij drzwi do hangaru.



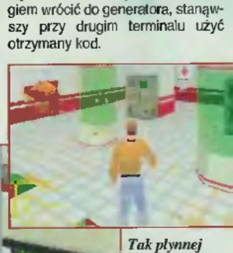
– Z centrum dowodzenia musisz znów przebiec przez salę z czerwonymi płytami w posadzce, tyle że tym razem błyskawicznie: stań na żółtej płycie i naprzód, zanim zamkną się naprzeciwległe drzwi. Przedostań się windami do rejonu obok hali z kartakiem. Tam uruchomiona została winda, która dowiezie cię do hangaru. Wchodzisz, robisz porządek ze wszystkim, co się rusza, wsiadasz do statku i odlatujesz.

UWOLNIĆ PROFESORA

– Bez ceregieli wkrocz na korytarz z czterema drzwiami. Musisz mieć gnata w pogotowiu, gdyż z dwóch stron będą cię próbowały zaskoczyć pająki, wykonując szybki zwrot roztrzaskaj je. W szafce na korytarzu odkryjesz EXPLODING BULLET CLIP, od razu przeładuj broń na tę amunicję. W drugiej szafce siedzi sobie KEY TO MACHINE ROOM. Przedostań się przez drzwi, uruchamiane czerwoną płytą. Uaktywnij dostęp do cel, w pobliżu jest regenerator energii. Rozwal czołg i strażników; następne drzwi są na razie nieprzechodnie.

– Gdy poprzez korytarz z trwającymi minami dotrzesz do sali z generatorem, uruchom procedurę zamknięcia rdzenia. Wróć do sali, w której zniszczyłeś czołg, otwarte tam zostały nowe drzwi. Za polem ochronnym przebywa osoba, którą musisz uwolnić z tego piekła. W szafce jest magazynek HEAT SEEKING BULLETS, samonsprowadzających się na żywe cele pocisków. Najpierw zlikwiduj pole, profesor pójdzie za tobą, ale musisz iść nsprzód powolutku, bo to starszy człowiek.

– Waszą drogę do teleportu zakłóci tylko jeden strażnik, po dotarciu do celu poczekaj, aż profesor się zdematerializuje. Musisz migiem wrócić do generatora, stanąwszy przy drugim terminalu użyć otrzymany kod.



Tak płynnej grafiki z latającą „inteligentną" kamerą jeszcze nie było. Szkoda tylko, że siłą rzeczy przez prawie całą grę oglądamy Conrada od tyłu...

Martine







TAJNE DOKUMENTY

– Tym razem dostałeś polecenie wyszperania pewnych tajnych dokumentów. Wyjdź przez ukryte drzwi i rozejrzyj się po długich korytarzach. Gdy wreszcie odnajdziesz sznurek wagoników, przyciskiem puść w ruch jeden z nich. Celem jest teraz ganianie w ślad za jeżdżącym we wszystkie możliwe miejsca wagonikiem i zaglądanie do kolejnych sal. W jednej z sal w szafkach znajdziesz KEY TO COMPLEX 2 oraz KEY TO COMPLEX 4. W kolejnej, korzystając z tarminala, otwórz drzwi do laboratorium. W szafce znajdziesz ENERGY RECHARGER. Poczekaj, aż wagonik wjedzie do przyległej sali i tam znajdziesz KEY TO COMPLEX 1 oraz KEY TO COMPLEX 3.

– Teraz posiadając klucze, masz dostęp do małych drzwiczek. Szukaj tych, za którymi przebywa pająk. W nietypowej (u jej stóp narysowany jest charakterystyczny dla terminali żółty znak) szafce znajdziesz RADIUM CARDRIDGE. Szukaj dalej po pobliskich komnatach, musisz zdobyć dwa kolejne RADIUM CARDRIDGE. Za wagonikiem wbiegnij do sali z dwoma strażnikami. Tutaj, dobrawszy się do szafki, posiądziesz ANTI RADIATION SHIELD.

– Udaj się do strefy skażonej. Biegnij wprost do ogromnego wiertła, stojąc przy nim użyj RADIUM CARDRIDGE. Wyskakuj ze strefy do regeneratora i wracaj, uważając zwłaszcza, by nie prześwietlił cię wmontowany w ścianę rentgen. Jeszcze dwukrotnie trzeba używać na wiertle RADIUM CARDRIDGE, aż wreszcie dotrze ono do pokoju, gdzie pod sufitem wije się obrzydliwa ośmiornica. W myśl akajomatu: „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta", możesz z szafki wziąć dokumenty. Teleportacja nastąpi samoczynnie.



KRYJÓWKA OBCYCH

– Odskocz w bok, przy statku rozwal przycisk, a następnie strażnika. Na koryterzu wejdź w wąskie drzwi przy komputerku, szybko przebiegnij przez strefę promieniowania. Trafisz do centrum dowodzenia, znajduje się tam regenerator. Strażnik blokuje dostęp do terminala, więc pozbądź się go. Uaktywnisz windę, prowadzącą na wyższy poziom.

– Przejściem w rogu udaj się dalej, rozglądaj się za teleportem. Owa machina przeniesie cię w miejsce, gdzie należy się rozprawić z kilkoma robotami oraz ominąć lewitujące miny. W szafce odkryjesz FIELD SCANNER, po czym spokojnie wracaj do teleportu.

– Blisko centrum dowodzenia położony jest most, ale zanim na niego wejdziesz, przeczesz okoliczne szafki w poszukiwaniu KEY TO UPPER BRIDGE. Mając go już, użyj FIELD SCANNER i szybko przeskakuj ponad przepływającymi po moście polami energetycznymi.

– Na mostku kapitańskim wyjmij spluwę i rozwal skrzynkę umieszczoną tuż przy polu siłowym. Podążając za strażnikiem, dotrzesz do statku kosmicznego.

ŚWIĄTYNIA

– To święte miejsce, przebywają w nim bóstwa plemiona Morfów. W wielu miejscach można natrafić na niebieskie przeźroczyste walce, na których wejście przywraca pełen stan energii. Migiem przebiegnij przez zawieszony nad przepaścią pomost, nic nie poradzisz na strzelające działka. Z ukrytych w posągach szafek wydobądź kolejno: ENERGY RECHARGER, KEY TO ROOM 1, zaś z drugiej GREEN GEM. Po tym ostatnim ożyje golem i zacznie cię gonić. Jedynym sposobem na niego i jemu pokrewnych jest wyładowanie w bydlaka całego magazynku, powodujące chwilowe zamroczenie. Daj nogę do komnaty, z której startowałeś.





– Prawą windą przedostań się na wyższy poziom. W skrytce natrafisz na HEAT SEEKING BULLET CLIP oraz GEY GEM. Gdy dojdziesz do korytarza z inskrypcjami na ścianach, uważnie rozejrzyj się za dwoma stojącymi we wnękach statuami. Poszperanie przy nich pozwoli ujawnić dwoje tajnych drzwi. Za pierwszymi znajduje się rząd fruwających min, które omiń, oraz skrytka, z której zabierz YELLOW GEM. Zanim zajrzysz za drugie drzwi, oczyść całą okolicę, zaś w sali z basenem za pomocą przycisku uaktywnij klapy w posadzce. Zza drugich drzwi wytoczy się golem, uciekaj w lewo. Musisz, stawając na jednej z klsp, włączyć czerwone pole siłowe, które rozniesie w pył delikwenta. Pozostałością po potworze będzie GOLEM EYE. – Powróciwszy do sali z basenem, poczekaj, aż z wody wynurzy się dłoń i użyj oka golema. W zamian otrzymasz PYRAMID CODE. W komnacie obok wyłącz system ochronny, po czym wyjmij ze skrytki RED GEM.

– Czas wrócić do komnaty ze statkiem kosmicznym i wsiąść do lewej windy. Poprzez długi pomost, uważając na przemykające miny, przedostaniesz się do centrum świątyni. Fruwają tu ptaki, zza szyb widać powierzchnię Innego Świata. Stając na dowolnej z czterech płyt w posadzce, powodujesz, że ze ścian wypływają fluidy, które hipnotyzują ptaki. Załatw w ten sposób wszystkie okazy, po czym włącz je do własnego inwentarza (oznaczone będą jako jeden). Zapoznaj się z umieszczoną na ścianie ryciną, przedstawiającą etapy ewolucji Morfów – zapamiętaj kolejność czterech symboli. Gnaj naprzód krętym korytarzem, tym szybciej, że w ślad za tobą ruszy golem. Po drodze załatw agresywnego potwora.

– W spowitej czerwienią komnacie zrób porządek z garnizonem Morfów, zastosuj golema. Symbole w ścianie ustaw zgodnie z widzianą ryciną (4, 2, 3, 1), a otworzą się sąsiednie drzwi. W skrytce odkryjesz ORANGE GEM.

– Od statku kosmicznego udaj się w okolicę skrytek, z których wziąłeś pierwsze przedmioty. Wejdź do sali, w której na posadzce rozmieszczone są cztery niebieskie symbole. Zapamiętaj ich kolejność. Wjedź windą na górę, ominięcie pól siłowych i stajesz u wrót Wyroczni. Musisz iść naprzód drogą składającą się z czterowyrazowych ciągów symboli, takich, jak te na dole. Gdy dotrzesz do krawędzi, pojawi się bóstwo, żądające złożenia ofiary. Uwolnij ptaka, w nagrodę podarowany ci zostanie GEM CODE.

– Wróć do sali niżej. Znajdują się tam dwa pola siłowe, użyj PYRAMID CODE, a będziesz mógł na nich stanąć. Wciśnij dwa brzegowe symbole i wówczas ostatnie drzwi staną przed tobą otworem. Ignorując golemy, podążaj cały czas naprzód. Celem tej wycieczki jest komnata z miejscami na pięć klejnotów. Masz wszystkie, więc baz nerwów wkładaj je na swoje miejsca, zgodnie ze schematem GEM CODE (obejrzyj go sobie w inwentarzu).





– Nagle pojawią się Morfy, więc uciekaj, korzystając z nowo otwartych drzwi. Czerwonego bydlaka po prostu omiń, pędząc co sił do teleportu.

SAMOLOCIK

– Rozwal dwójkę Morfów, skorzystaj z terminala. Poruszasz się teraz niewielkim pojazdem. Wciśnięcie V daje dopalanie, B to strzeł miniaturowego lasera. Jeśli natkniesz się na nietoperze, otwieraj do nich ogień, zanim się jeszcze zbliżą. Wal przed siebie, aż dotrzesz do czterech szybów, pozwalających na zjazd na dół. Wybierz prawy szyb, na następnym rozwidleniu prawe drzwi. Podążasz nad morzem lawy, uważając na buchające ognie. Szybko osiągniesz punkt docelowy tego poziomu.

MUZEUM MÓZGÓW

– Wybierz środkową windę. W sali z inkubatorami musisz podejść do szatki od właściwej strony. Spoczywa w niej KEY 2. W innej z komnat ujrzysz wijącą się w szczelinie ośmiornicę. Przygrzej jej ostro, a gdy schowa swe macki, przeskocz ponad polem siłowym i wydobądź z szafki KEY 1. W sali z inkubatorami umiejscowiona jest szafka zawierająca KEY 2. W korytarzu z płytami musisz kolejno stawać na każdej z nich. Potem zajrzyj do przyległej komnaty, z szafki weź RECHARGER, załatw dwójkę strażników.

– W północnej sali uaktywnij obie płyty, omiń pola siłowe, idąc przy ścianie. Oczyść Salę Mózgów, stań z boku drzwi i gdy się otworzą, wbiegnij do teleportu, nie dając się przyskrzynić czerwonemu draniowi.

HANGAR

– Zaczyna się od bezlitosnego szlachtowania, załatw Morfów, ale nie zadzieraj z chodzącą w tę i z powrotem machiną wojenną. W składowni jest regenerator. Przez centrum dowodzenia dojdziesz do windy.

– Trwa tu regularna wojna pomiędzy oddziałami ludzi a Morfami. Przez Picture Window zmierzaj do sekcji Elevator 2. Na tym poziomie jest kolejny regenerstor. W południowo zachodniej części tego poziomu dostaniesz od więźnia PASS. Wróć na dół, przejdź do jednej z ostatnich ludzkich placówek. Od dowodzącego otrzymasz dalsze wskazówki. Masz na poziomie Dormitory odszukać Sarah. Teleport już czeka.

SARAH

– Rozwal podszywającego się za człowieka Morfa. W sekcji Dormitory 2 zdobędziesz ACCESS CARD. W szafce w korytarzu obok jest OBJECT SCANNER. Doszedłszy do pryszniców, zobaczysz czekającą na egzekucję Sarah. Dokonaj egzekucji jej kata. Bocznymi korytarzami dojdziesz do teleportu.

GENERATOR

– Na tym zielonym poziomie w kilku miejscach rozmieszczone są na ziemi strzałki, przenoszące o jedno pole we wskazanym kierunku. Czasem trzeba poczekać, aż grot strzałki wskaże odpowiedni kierunek, bo tylko tym sposobem daje się przejść przez dana sekcję. W terminalu uzyskasz dostęp do położonego w centrum poziomu generatora. Gdy tam wejdziesz, od razu rozpocznie się odliczanie. Szybko stań na trzech płytach i wchodź do przypominającego szafę teleportu.

ADIEU!

– Wyrąb sobie drogę, rozwalaj Morfy, aż dotrzesz do pola siłowego, po przejściu którego staniesz u progu sali ze szklanym labiryntem. Przejdziesz go, trzymając się jego prawej strony. Rozwalaj wszystko, co zdradza oznaki życia, aż znajdziesz się w Sali Naczelnego Mózgu. Słyszysz już „Conradzie, chodź do mnie", ale zamiast paść w objęcia, szybkim ruchem wyjmij gnata i rozwal podszywającego się pod dziewczynę Morfa. W twoim kierunku ruszy czerwony bydlak, uskocz w bok i biegnij tropem właściwej Sarah. Zdążycie dopaść do statku tuż przed nadejściem nieszczęścia.

Micz





Electronic Arts'95

PC DOS	1 CD
486DX/66 ▪ 8 MB RAM ▪ 15 MB HDB	
VGA/SVGA ▪ SB 16 ▪ SB AWE ▪ GUS ▪ MIBI	
PlayStation	
Autoryzowany dystrybutor IPS Computer Group (PC CD)	134 zł





Rolplejowcy-Amigowcy! Już jest Dungeon Master 2 na Amigę (6 dyskietek). Mamy nadzieję, że trafi też do Polski.





DUNGEON

Mędrcy mówią, że czas niekiedy staje. W naszej skromnej dziedzinie, jaką są gry komputerowe, mamy tego empiryczne przypadki. Był rok 1987, gdy w wersji na Atari ST ukazał się DUNGEON MASTER. Dlaczego trzeba było czekać aż tyle lat na jego kontynuację, skoro żelazne zasady rynku nakazują w przypadku sukcesu od razu wypuszczać sequel? Szef firmy FTL, a zarazem autor gry, Wayne Holder mówi: „Gdy jesteśmy pytani, dlaczego wydajemy tak mało tytułów, odpowiadam, że z natury jesteśmy dość powolni. Po premierze DUNGEON MASTER staraliśmy się powtórzyć jego sukces dzięki CHAOS STRIKES BACK, ale nie okazało się to udaną próbą. Tak więc dopiero teraz wchodzimy na rynek z nową grą, zaś następnej części z tej serii spodziewajcie się za kolejne osiem lat!". Zgodnie z zapowiedzią Wayne'a, jesienią pojawił się DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP.

Zacznijmy od tego, że oprawa tej gry RPG zrealizowana została na poziomie sprzed kilku lat. Nie ma co owijać w bawełnę – loch jest praktycznie cały czas taki sam, a potworów (m.in. drzewa, duchy i obowiązkowe szkieletory) występuje bardzo mało. Graficznych fajerwerków na miarę choćby LANDS OF LORE w produkcji FTL brak. Program nie obsługuje kart z Wave Table, co nie wróży niczego dobrego muzyce. Sposób organizacji starownika ma wady, z których najważniejszymi są konieczność wracania do standardowego menu, aby móc załadować poprzedni stan gry oraz niemożliwość jednoczesnego walczenia bronią białą i rzucania czarów. To są fakty opisujące gorszą stronę DM2.

Drugie oblicze stanowią wspaniałe zagadki oraz obficie występujący realizm. W DM2 może się zdarzyć, że nie mając pochodni, tkwiąc w zaułku lochu kompletnie nic nie widać (w tej grze generalnie jest ciemnawo). Może się zdarzyć, że zabraknie prowiantu. Może się zdarzyć, że uginająca się pod ciężarem niesionych przedmiotów drużyna nie zdoła uciec przed potworem. Może się zdarzyć, że walczymy z potworem przez godzinę, a później się okazuje, że był on do załatwienia jedną sztuczką. Może się zdarzyć, że potwór się wycofuje, a potem nagle ponownie przypuszcza atak. Może się zdarzyć, że bestia wykonuje sprytne uniki przed twoimi ciosami. Może się zdarzyć wreszcie, że poprzez umiejętny handel ze sklepikarzami drużyna uzbroi się jak Sędzia Dredd. Słowem – zdarzyć się może niemal wszystko, a to kluczowa sprawa w dobrym role-playing.



Ciekawe, że w produkcji FTL brak znanego z systemu AD&D sposobu kreowania postaci. Przygodę rozpoczyna się jednym bohaterem, resztę herosów wybierając z hibernatorów tuż po rozpoczęciu rozgrywki; nie mogąc zmieniać ich cech. Jeśli ktoś chce mieć trudniej, to może utworzyć sobie drużynę dwu- lub trzyosobową. W grze nie występują NPC. Czary trzeba tworzyć spośród posiadanego zestawu runów. Każdą bronią można zadać dwa lub trzy różne uderzenia, ale drużyna zmuszona jest walczyć głównie czarami.

DUNGEON MASTER 2 stanowi w repertuarze wiernych fanów RPG żelazną pozycję, jedną z najbardziej realistycznych w gatunku, a przy tym stosunkowo trudną. Już dziś wielu „szczurów RPG" się nim zachwyca. Natomiast mniej doświadczeni gracze powinni poćwiczyć jeszcze przed zabraniem się do DM2, w przeciwnym razie gra wyda się im monotonna i jednocześnie stresująca. Ale „Władca Lochu 2" po dłuższym poznaniu bardzo zyskuje.

NAJWAŻNIEJSZE CZARY

Guard Minion	ZO EW NETA
Party Shield	YA IR
Fire Shield	FUL BRO NETA
Aura of Dexterity	OH EW NETA
Atack Minion	ZO EW KU
Poison Cloud	OH VEN
Fireball	FUL IR
Accelerate	OH IR ROS
Lighting	OH KATH RA
Daylight	OH IR RA
Harm Non-mat.	DES EW
Poison Foe	DES VEN

NAPOJE

Vitality	YA BRO NETA
Health	VI
Strength	FUL BRO KU
Mana	ZOBRO RA
Cure	VI BRO
Stamina	YA



15th DO SKULLKEEP

Montując drużynę, przyglądaj się przedmiotom będącym w posiadaniu ochotników, nie tylko ich cechom. Do płacenia w sklepach przydawać się będą głównie złote monety, miedziaki oraz zielone kryształy, w rzadszych przypadkach czerwone kryształy – a każda z postaci ma już kilka takowych przy sobie. Członków drużyny możesz przestawiać w szyku, co ma znaczenie podczas wyczerpującej walki, gdy tych ledwo dychających z przodu trzeba przerzucać na tyły. Każda postać posiada trzy wskaźniki, od lewej są to: energia życiowa, wytrzymałość, mana. Gdy ten drugi poziom spada, postać musi zjadać więcej prowiantu. Drużyna potrzebuje też wody, na źródełka natrafiał będziesz w twierdzy, wodę można przenosić w bukłakach (BOTA). Wręczając wojownikowi broń, klinij nią na wizerunku oka, oceniając czy satysfakcjonuje cię przedstwiona w poziomym pasku jej siła. Pamiętaj, że taszcząca duży ciężar drużyna porusza się wolniej. Czary podzielone są na klaryckie i czarodziejskie. Układając runy do zaklęcia, w wolne miejsca pomiędzy niezbędnymi sylabami możesz wsławiać dowolne. Żeby stworzyć dany napój, kleryk musi trzymać w dłoni pustą flaszkę. Do odszyfrowania runów niezbędne jest posiadanie oryginalnej instrukcji. Gdy już oswoisz się z tym wszystkim, po drabinie wyjdź z jaskini.

W kufrze siedzą smakołyki oraz napoje. Żeby zajrzeć do wnętrza kufra, dowolny wojownik musi go trzymać w dłoni, trzeba kliknąć na jego wizerunku – kufry zachowuj na dalszą drogę, gdyż pozwalają uniknąć bałaganu w inwentarzu. Przesuń stół, zdejmij SUN CREST, za nim spoczywa MONEY BOX, SOLID KEY oraz MAGIC MAP. W tym pierwszym składuj całą walutę, ostatni trzeba trzymać w dłoni i użyć, dostaje się wówczas automapping okolicy. Pożera to odrobinę mana. Klucz odblokuje drogę na dwór.



Widać już wieżę twierdzy, której ostatnie piętro będzie twoim późniejszym celem. Oczyść teren z pełzaczy. Brama do twierdzy jest zamknięta, co nie przeszkodzi odwiedzić wszystkie cztery sklepy. Chcąc coś kupić, należy wybrać to coś spośród tablic i

MASTER 2

THE LEGEND OF SKULLKEEP



na prawym stole położyć żądaną sumę. Sklepikarz położy wtedy z drugiej strony chciany towar i przekręci stół. Do sprzedaży służy zawsze sąsiedni stół. W sklepie z żywnością znajdziesz klucz, można stąd także za darmo zabrać napój magiczny. Dwie, trzy złote monety zostaw sobie na później. Po akończeniu zakupów możesz swobodnie otworzyć bramę prowadzącą do twierdzy.

CZTERY SYMBOLE KLANÓW

W ogrodzie grasują pełzające potwory z dużymi szczypcami, opłaca się z nimi walczyć, bo po ubiciu pozostaje po nich spora porcja zdatnego do spożycia mięsa – WORM ROUND. Dojdziesz do skrzyżowania, naprzeciw jest przedsionek twierdzy i drzwi z wizerunkami smoków. Obok wymurowane zostało miejsce na cztery symbole. Właśnie ich musisz teraz szukać.

Spenetruj ogród, gdzie wałęsają się pokrewne dinozaurom bestie. Leży tam na ziemi czerwone jabłko. Tędy przedostaniesz się w rejon mgieł. Ignoruj przemieszczające się wichry. Pośród kamiennych trylitów stoi ołtarz, a na nim spoczywa LIGHTING KEY, CLAN KEY PIECE oraz MAGIC MAP i MAP. W pobliżu rosną kwiatki, z których możesz zerwać MANA BLOSSOM, przydatne podczas zwiększonaj aktywności megicznej drużyny.

Wracaj do drzwi ze znakiem błyskawicy, klucz je otworzy. Od razu namierzysz wzrokiem zamknięte drzwi ze znakiem księżyca. Teren zamieszkują wilki, z którymi pod żadnym pozorem nie walcz. Ważne, żebyś znalazł drabinę prowadzącą do jaskini. W tym rejonie znajdziesz wyborną tarczę TECHSHIELD, po zejściu na dół wzbogacisz się o HORNED HELM oraz CHEST i MONEY BOX. Przesuń głazy, w niszy są trzy sztuki POTION. Gdy wyjdziesz z jaskini drugą drabiną, po krótkim spacerze dotrzesz do ołtarza, na których leżą MOON KEY oraz CLAN PIECE. Ta pierwsza rzecz umożliwi sforsowanie widzianych wcześniej drzwi.

W pobliżu znajduje się rozległa polana, na której rządzą uzbrojone w topory krasnoludy. Nie wszczynaj z nimi bójki, a jedynie błyskawicznie zwiń z ołtarza ENERGY KEY oraz CLAN PIECE. Drugie wyjście z polany prowadzi do sklepów. Rosną tu PALMAPPLE, bardzo pożywny pokarm. Wracając możesz pobawić się z krasnoludami w kotka i myszkę, stanąwszy przy wejściu na polanę, prowokować ich do rzucania toporami i następnie je zbierać. Może to kosztować straię energii, ale po sprzedaży w sklepie zdobyczy zwróci się słukrotnie.

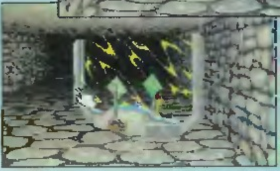
Po otworzeniu drzwi z symbolem energii weź VORPAL BLADE oraz SERPENT STAFF. Karzełki są złodziejaszkami, potrafiącymi wyciągnąć trzymaną w dłoni broń i zanieść ją do swojej kryjówki. Przejdziesz przez cmentarz, nie zbliżając się do środkowej statuy, co mogłoby ożywić upiory. Z chodzącymi drzewami też nie zaczynaj, za to szukaj oznaczonego posągami dwóch demonów wejścia do świątyni. Uważaj na drewniane klapy w posadzce, chodź po tych przy ścianie. Po prawej stronie włącz przycisk otwierający wejście do alkowy. W niej są: MAGICAL BOX i FIRE KEY.

W sali z wędrującymi dziurami trzeba mieć nerwy ze stali. Koniecznie rzuć czar Accelerate i pędem leć do drzwi na prawo. Jeśli spadniesz, po schodkach możesz wrócić z powrotem, ale podgryzą cię trochę duchy. Jedyną korzyść stanowi sposobność zdejmowania ze ścian pochodni. Za wspomnianymi moment wcześniaj drzwiami musisz przebiec kręty korytarz. W pościg kolejno ruszać będą ożyłe mumie. Gdy dobiegniesz do kotary, odsuń ją i wyjmij płonący miecz FURY. Z jego pomocą rozwalaj mumie; to jedna z trudniejszych walk, lecz miecz FURY jest w sam raz. Ze zdobytym AIR KEY udaj się do drugich drzwi w sali z przemieszczającymi się w posadzce dziurami. Na stole leży ostatni, czwarty CLAN PIECE, ale stół złośliwie odwraca się w taki sposób, żeby nie można go było wziąć. Położenie złotej monety załatwi sprawę. Z świątyni wyjdź drugim wyjściem, przebiegnij przez ogród ze szkieletorami, których nie tykaj, jeśli nie chcesz, by poleciały głowy. Dotrzesz do przedsionka twierdzy.



NA PARTERZE TWIERDZY

Włożywszy na swoje miejsce cztery CLAN PIECE i otworzeniu wrót, sprawdź zawartość inwentarza oraz prowiantu. Jeśli masz go mało, to idź po zakupy lub na polowanie; po prostu po zrobieniu kroku naprzód droga powrotna przestaje istnieć i nieprędko będziesz mógł uzupełnić zapasy.



Podejdź do strzegącego korytarza oka i wycofaj się, by uniknąć ognia. Czeka cię trudne zadanie rozgryzienia pułapki z kratami. W niszy pociągnij najpierw za lewą, potem za prawą dźwignię, a następnie odwróciwszy się, przebiegnij naprzód pod otwartymi kratami. Trzeba mieć na uwadze szkody, jakie kraty mogą wyrządzić na zdrowiu drużyny. Staniesz przed trzecią zamkniętą kratą. Wróć do niszy nie wchodząc jednak do niej, rzuć Accelerate, krok naprzód, ciągniesz za środkową dźwignię i pędem lecisz naprzód, poprzez wszystkie otwarte teraz kraty. Jeśli zrobisz to w dobrym tempie, unikniesz poważniejszych obrażeń.

W niszy znajduje się MINION MAP oraz GOLD KEY. W centrum sali z dziurami w podłodze leży solidna stal TEMPEST. Nie bierz jej ot tak po prostu, gdyż to pułapka. W zdobyciu broni pomoże ci MINION MAP, wysławszy Sługę krok po kroku przenoś dzięki niemu miecz o jedno pole, aż wreszcie wyniesiesz go w bezpieczny rejon i weźmiesz. Schody zaprowadzą cię na wyższy poziom Skullkeep.

MAGICZNA BROŃ

Pociągnij za sznur, przywołany Vexirk otworzy kratę. Niestety, czas uruchomić machinę wojenną. Najłatwiej załatwić sprawę stojąc przy wejściu do sali i rzucając czar Guerd Minion – jest to generalnie świetny sposób na walkę z większością przeciwników. Vexirki po wymianie ognia z kilkunastoma Sługami polegną, przy życiu zostanie tylko ich król, jedna z najbardziej szczwanych bestii w całej grze (rozpracowanie go zajęło mi kilka godzin!). Król posiada magiczną lagę, do której energię czerpie z ogromnego kotła. Władcy Vexirków nie da się zabić, gdy posiada on ów artefakt. Trzeba w momencie, gdy włoży lagę do kotła, szybko ją stamtąd wyjąć. Wtedy król stanie się bezbronny jak dzidziuś. NUMEN STAFF może być regenerowana w kotle. Gdy w sali zapanuje już spokój, zabierz wszystkie przedmioty z nisz, zwłaszcza RED GEM, MANA BLOSOM, miecz METEOR. NUMEN STAFF stanowi najcenniejszą broń ofensywną w grze, oddalając się więc od kotła, nie wolno ci bazsensownie zmarnować ani jednego jej strzału.

Żeby sforsować drzwi, stojąc przy nich, poślij Sługę za pomocą MINION MAP do klapy na ziemi. Drzwi staną otworem. Dalej połóż monetę na ziemi, przywołaj kolejnego Sługę i poślij go do drugiej klapy, na drużynę rzucając czar Accelerate, by zdążyła przebiec pod kratą.

Roi się tutaj od iluzorycznych ścian, rozpoznasz je dzięki runowi ROS z MINION MAP. Znajdziesz COMBAT STAFF, zdejmij płytę, odtylcowo rozbrajając Techeye. Poszukaj tu dobrze zakamuflowanego



przycisku, który zdezaktywuje drugie Techeye. Skorzystaj z następnej w kolejności iluzorycznej ściany, w niszy znajdziesz LARGE GEAR, w drugiej hełm kategorii „S". Wymontuj kolejne dwa Techeye.

W sali na końcu korytarza znajduje się źródełko, napój drużynę i uzupełnij zapas wody w bukłakach. Za iluzoryczną ścianą w niszach spoczywają PLATE oraz POLEYN, zaś w niszy przy drzwiach pierścień EYE OF TIME oraz drugi LARGE GEAR. Żeby przejść przez następny korytarz, powinno się umieszczać koła zębate w mechanizmach, otwierać drzwi i szybko biec naprzód, by nie wpaść do pojawiających się w posadzce dziur. Co najmniej raz trzeba z powrotem wyjąć koło, by użyć go przy następnych drzwiach. Wchodząc do następnych drzwi, profilaktycznie rozstaw plutonik Sług.

DRU-TAN

Z niszy pobierz EARTH KEY. Po włożeniu go na swoje miejsce spadnie on niżej, co zmusza do wycieczki w głąb jaskiń. Dźwignią ściągnij drabinę i zapuść się na dół. Przesunięte kamienie zlikwidują szczeliny w ziemi, w które pod żadnym pozorem nie wpadaj. Do zabijania nietoperzy przyda się Guard Minion, możesz karmić drużynę trupami tych ssaków. Pojawia się taraz możliwość wyjścia z tej jaskini do ogrodu, potem do sktepów, w celu uzupełnienia zapasów. Droga jest długa, ale warto ją przebyć, by potem już przy końcu nie paść z głodu.

W jaskini z nietoperzami umiejscowiona jest drabina prowadząca na poziom niżej. W jednej części tego poziomu natkniesz się na szkieletory, tu stawiaj zapory z Guard Minion, jeśli je wreszcie wykończysz, zobaczysz kratę. Czyhają za nią suparsilne jaszczury. Zgodnie z zasadami znanymi z DM1, najbardziej śmiercionośną bronią jest krata! Stań przy niej i wciskaj do oporu przycisk. Uważaj tylko, bo jaszczury posiadają jad. Po każdym zabitym potworze pozostaje pokaźna porcja robaczków – drużyna zaspokoi nimi pierwszy głód. Ze strzeżonej przez jaszczury groty wyniesiesz KALAN GAUNTLET. Odpocznij i przygotuj się na spotkanie z zarządcą okolicy



Droga powrotna zaprowadzi cię do obszernej groty. To właśnie w niej mieszka Dru-Tan, kudłata bestia dysponująca piekielną inkantacją, która tworzy kasujący w kilka sekund drużynę opar. Zapomnij o pokonaniu Dru-Tana w konwencjonalny sposób. Musisz zamiast tego pobiec do drzwi, obok których ze ściany wystaje dźwignia. Wejdź tam i zaczekaj na bestię. Gdy wejdzie, błyskawicznie rusz do przeciwnej części korytarza. W dziurze jest przycisk odblokowujący drugie drzwi. Wyjdź i zamknij je. Biedak Dru-Tan wpadnie w uruchomioną pułapkę; dość długo będzie się opierał ostrym pałom, ale w końcu zostanie zmiażdżony. Dźwignią odblokuj pułapkę, w sąsiedztwie ścierwa bestii spoczywa BLOOD KEY. Spanetruj wszystkie nisze w grocie, znajdziesz m.in. EMERALD ORB, pozwalający na leczenie rannych. Szukaj oznaczonych na mapie czerwoną obwódką dziur w stropie, w jednej z nich znajdziesz EARTH KEY, po którego przecież odbyłeś tę marszrutę.

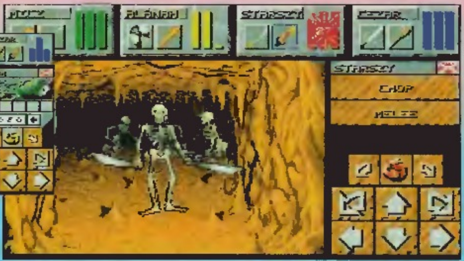


Odblokuj drzwi kluczem krwi, dotknij przycisku w ścianie. Spowodujesz tym, że skalne istoty ruszą do niebieskiego teleportu, przenosząc się na wyższy poziom. Gdy wszystkie już wejdą, udaj się tam i ty. Nie walcz ze skalnymi istotami, mimo że mogą ciskać czerwone bryłki w twoim kierunku. Groźny jest Sługa pilnujący pieca, wyślij ku niemu własne sługi, aż umilknie. Skalne istoty zaczną wrzucać bryłki do pieca, wzniecając tym ogień. Okolicę zabezpiecz rozstawiając Sługi. Rozpalenie pieca było kluczową czynnością, która zaprocentuje pod sam koniec gry.

GONIĄC KUFER

Po drabinie powrócisz do komnaty z boilerem. Włóż EARTH KEY w szczelinę przy nowych drzwiach. W niszy jest SCOUT MAP. Owa mapa stanie się pomocna w pokonaniu kolejnej przeszkody, jaką jest pojawiająca się w posadzce dziura. Stań przed klapą i puść naprzód Zwiadowcę, każąc mu wejść do zaułku za dziurą. To spowoduje zlikwidowanie pułapki, za którą jest prowadząca na górę drabina. Otwórz na razie sąsiednie drzwi, napój drużynę, rozmieść w okolicy Sługi i przygotuj się na ciężką walkę.

Na górze grasują dwa potwory wyposażone w łuki. To zabójczo wytrzymałe bestie, złamiesz ja korzystając głównie z czaru Fireball. Dość często na tym poziomie pojawiają się obce Sługi, miej w pogotowiu Guerd Minion. Głównym celem jest zestrzelenie lewitującego kufra. Musisz go zapędzać do komnaty i w momencie, gdy będzie z niej wylatywał, aplikować mu porcję Fireball. Po około dziesięciu trafieniach kufer spadnie na ziemię. W jego wnętrzu zobaczysz STORMRING, MAGICAL BOX oraz VACUUM FUSE. Przyda



się teraz ten ostatni przedmiot, wmontuj go w pusta miejsce w mechaniźmie przy drzwiach. Zdobyty MASTER KEY oraz zabrane z niszy LAGRE GEAR przydadzą się przy przechodzeniu przez następne drzwi, ale wcześniej wiącz do inwentarza wszystkie pochodnie z tego poziomu – one są dobre zawsze. Teraz koło w mechanizm, klucz w zamek. Puk w przycisk i zabierz z powrotem klucz.

DRAGOTH

Każdą z dźwigni powinieneś kilkakrotnie poruszyć w górę i dół, po czym ustawić je zwróconymi w górę. Posuwaj się dalej, beczki rozwal posługując się czarem Fireball, uderzając w nie mieczem od razu się spocisz. We wnętrzach beczek siedzą X-BOMBS, KALAN GAUNTLET, VACUUM FUSE. Drzwi na końcu drogi otwórz MASTER KEY, wyjmij go z powrotem. W komnacie jest CROSS KEY. Uruchom pompy, możesz spuścić drabinę, skracając sobie dystans do pokonania; dość, że musisz wrócić do komnaty, z której pierwotnie wziąłeś MASTER KEY. Na miejscu użyj CROSS KEY i wskakuj na drabinę.

Zagradzającą drogę zastawę stołową rozwieś mieczem. Do przejścia baranów niezbędne jest przyspieszenie, jakie daje czar Accelerate, startuj w momencie, gdy rogi chowając się będą już prawie dotykać muru. Wymaga to sporej ilości prób. Dalej położona jest sala z przemieszczającymi się niebieskimi lalami. Skocz do pobliskiej komnaty, gdzie stoją dwa zwierciadła. Za rzędem dziur stoją trzy kolajne. Korzystając z dźwigni ustaw położenie środkowej i dowolnej bocznej tak, by rzucając wiązkę ognia z NUMEN STAFF na boczne zwierciadło, odbita ona została prosto w czerwony znak. Wówczas znikną dziury w posadzce.

Drabina, którą widzisz przed sobą, pozwoli ci przedostać się na

Interplay'95

PC DOS	1 CD
386DX/33 ■ 4 MB HAM ■ 28 MB HDD	
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GDS ■ MIBI	
AMIGA 1200	6 dyskietek
Macintosh	
Autoryzowany dystrybutor	
CD Projekt (PC CD)	139 zł

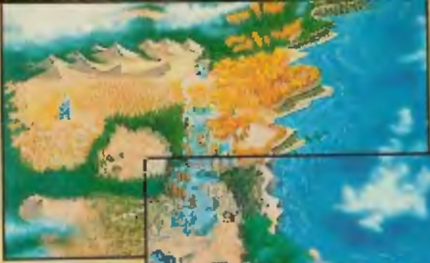
ostatni poziom Skullkeep. Pola siłowe przebmij dzięki Accelerate. Z niszy weź wyłącznie ONYX KEY, dźwignią zablokuj pole. Przejdź przez pobliskie drzwi, to komnata Zo-Link, spuść na dół drabinę. Wszystko po to, że z niszy możesz za jednym razem brać tylko jeden klucz. Teraz przejście jest już otworzone, możliwa jest więc zamiana kluczy. Weź z niszy SKULL KEY. Przy obszarze, w którym krążą niebieskie faie, jest miejsce z czterema dziurami. Puść na środkowe pole Zwiadowcę, rzuć w niego monetą, a dziury znikną, znikną również iluzoryczne drzwi chroniące sąsiednią komnatę. W niej wyposażysz się w FURY, FIRE POLEYN, a także FIRE PLATE.

Na ostatnim poziomie SKULL KEY uaktywni teleport. Czarem Fireball skasuj przeszkody i skorzystaj z drzwi. Wszystkie zwierciadła trzeba ustawić na klapach. Najpierw pociągnij za dźwignię w wąskim korytarzu, potem za kolejne, uruchamiając strumienie ognia lecące wprost na położony w centrum kryształ. Wróć do komnaty Zo-Link i tam z pomocą NUMEN STAFF zaatakuj kryształ. Po przejściu platform staniesz naprzeciw Dragotha. W walce korzystaj z Guard Minion, czaka cię ostatnia już mokra robota.

Micz







Chciało by się obejrzeć Kingdom w oryginale – jako film rysunkowy. Na komputerze wypadł bowiem średnio.





KINGDOM to gra, która powstawała zbyt długo jak na osiągnięty efekt. Zastosowano świetnie sprawdzającą się w filmach rysunkowych technikę animacji („Bolek i Lolek" itp.), ale jakość wyświetlanych sekwencji jest stanowczo zbyt niska jak na współczesne osiągnięcia programistów. Gra za to nadrabia fabułą i zastosowanym „przygodówkowym" interfejsem, w którym uwzględniono m.in. kieszeń na przedmioty oraz mapę. Przez podłej jakości digitalizację przezierają świetnie narysowane postacie, scenerie oraz wnętrza.

KINGDOM



















Słuchaj mnie Łathanie, prawowity władco naszej krainy – nadszedł twój czas. Jak wiesz, dawno temu zły Torlok najechał nasze królestwo Iskar i podstepnie zamordował twojego ojca – króla. Jego rządy odciskają swe piętno na poddanych – ludziom coraz ciężej związać koniec z końcem. Musisz przeciwstawić się okrutnemu tyranowi, jako ostatni żyjący członak rodziny królewskiej jesteś naszą ostatnią nadzieją. Takie są słowa moje, niegdyś królewskiego maga – Daelona.

Przygotuję dla ciebie czary, abyś miał na czym się oprzeć w swej samotnej walce – przykro mi, że z tobą nie pójdę, ale moje ciało nie jest już tak sprawne jak kiedyś. CZAR WIDZENIA pozwoli ci ujrzeć, CZAR UWOLNIENIA – uwalniać, a CZAR ZROZUMIENIA – zrozumieć rzeczy, których nie dostrzega zwykły człowiek. CZAR PODRÓŻOWANIA pozwoli ci przenieść się w dowolne miejsce twego przyszłego królestwa. Używaj ich tam, gdzie napotkasz coś, czego nie bedziesz mógł zrozumieć. Pamiętaj także, że utracone podczas podróży siły możesz w magiczny sposób odzyskać przy wodospadach (WATERFALLS) i w domu Malukiego.

Twa droga może być trudna (WIZARD) i łatwa (APPRENTICE). Gdy po raz pierwszy pojawisz się w mym domu, weź ze sobą CZAR WIDZENIA (SEEING) i poproś mnie o przygotowanie ci CZARU UWOLNIENIA (RELEASE). Na przedmieściach (OUTSKIRTS OF GLENDOE) mieszka pewien stary i niewidomy żebrak. Mój czar pozwoli mu znowu widzieć. Wróć do mnie (DALEON'S MANSION) po gotowy CZAR UWOLNIENIA. Następnym czarem, który dla ciebie przygotuję, będzie CZAR PODRÓŻOWANIA (TRAVELLING), w międzyczasie zaś udaj się na Jałowe Skały (Barren Rocks) i wybierając na rozstajach dróg lewą ścieżkę dojdź do wbitego w kamień przepięknego kryształu (CRYSTAL). Uwolnij go używając CZARU i wracaj prędko – twój nowy kawał pergaminu jest już gotowy. Za jego pomocą przenieś się do Czarnej Twierdzy (BLACK KEEP) Kryształ pomoże ci dotrzeć tam nietkniętym, abyś mógł wreszcie wziąć to, co do ciebie nalszy – zaklęty przez Torloke MIECZ KRWI (BLOOD SWORD), którym posługiwali się twoi przodkowie jako prawowici władcy Iskar. Nie zwlekaj dłużej, udaj się do zamku DrakesBlooda czyli tego, który włada w imieniu Torloka należną tobie ziemią... Pamiętasz chyba układ komnat w pałacu? Tuż przy sali biesiadnej znajduje się jego komnata tronowa. Powiedz mu kim jesteś i nie wahaj się użyć MIECZA! Torlok zaś... to już zupełnie inna historia z cyklu KINGDOM.

GuleK



Interplay'95

PC DOS — 1 CD
386SX/16 ■ 2 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GDS ■ MIDI
3DO, CD-I, Macintosh
Autoryzowany dystrybutor: CD Projekt (PC CD) — zapowiedź: Grudzień — 139 zł







Gra wymiata w niskiej i wysokiej rozdzielczości.



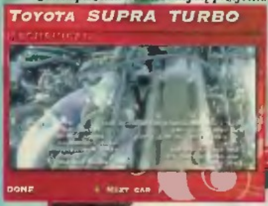
THE NEED FOR SP

Co przyspiesza bicie serca każdego mężczyzny (z wyjątkiem kochających inaczej i motocyklistów)? Oczywiście – piękne kobiety i szybkie samochody, albo szybkie kobiety i piękne samochody, albo brzydkie kobiety z szybkimi samochodami, albo brzydkie samochody z... nie, brzydkie samochody nikogo nie ruszają, no chyba, że są z wyjątkowo pięknymi i niesłychanie szybkimi kobietami. O pięknych kobietach pomówimy innym razem, zaś teraz na warsztat idą szybkie, a nawet bardzo szybkie auta.

Symulatory samochodowe cieszą ogromnie. Fascynują małolatów po cichu marzących o samodzielnym kierowaniu czterema kółkami. Wciągają starszych, którzy są już posiadaczami dokumentu uprawniającego do wymlatania po polskich drogach. Większość graczy pamięta sukcesy kolejnych wersji gry TEST DRIVE. Trzeba jednak przyznać, że popularność symulatorów samochodowych jest zadziwiająca – przecież każdy cywilizowany mieszkaniec globu miał chyba do czynienia z samochodem, zaś już na pierwszy rzut oka widać, że symulacja nie oddeje praktycznie w ogóle realiów. Oczywiście takie rozumowanie nie docenia siły ludzkiej wyobraźni, poza tym pokażcie mi chociaż pięciu gości, którzy jeździli FERRARI 512. W dodatku, gdzieżby można odreagować stres, który spowodował jakiś lamer w wózku GTI wyprzedzający naszego wspaniałego kaszlaka (czytaj Fiata 126p, najlepiej dwucylindrowa czterozaworowa wersja EL 0,65). Poza tym oczywiście każdy obowiązkowo marzy o wymiataniu rakietą, która setkę osiąga w kilka sekund, jednak z uwagi na koszty trudno takie wariacje zrealizować. Toteż większość miłośników gier komputerowych z furią atakuje nowe gry umożliwiające pokonywanie kilometrów w najdroższych i najszybszych samochodach świata.



Jak kupisz taki wózek to daj się przejechać



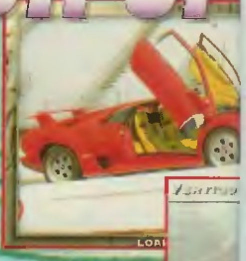
Electronic Arts'95
PC DOS **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 28 MB HDH
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
300
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) **134 zł**
90

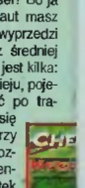


Najnowszym produktem należącym do tego gatunku jest gra THE NEED for SPEED (po przełożeniu na amerykański język tablic rejestracyjnych: ND 4 SPD). Projekt zrealizowała grupa ROAD & TRACK (ich poprzednie dokonanie to CAR & DRIVER), zaś całość wydała firma ELECTRONIC ARTS. Trzeba powiedzieć, że ND 4 SPD niezbyt odchodzi od kanonu stworzonego w kolejnych TEST DRIVE. Jedyne zasadnicze różnice to dodanie efektownej multimedialnej otoczki – ostra muzyka, fantastycznie zrealizowane filmy, duże zdjęcia w trybie SVGA – to naprawdę robi wrażenie. W dodatku, o ile twój komputer ci pozwoli, możesz grać w rozdzielczości 640X480, a to znacznie polepsza jakość symulacji.

Autorzy gry starali się stworzyć jak najbardziej atrakcyjny wizerunek jazdy. Palenie opon, zawracanie na ręcznaku, strzelanie kółeczek, startowanie z piskiem to sztuczki na porządku dziennym, zaś jeździe cały czas towarzyszy ryk silników o mocy kilkuset koni. Do wyboru mamy kilka naprawdę odlotowych bryczek – FERRARI 512 TR, LAMBORGHINI DIABLO VT, MAZDA RX-7, ACURA NSX, TOYOTA SUPRA TURBO, PORSCHE 911 CARRERA, CHEVROLET CORVETTE ZR-1, DOGE VIPER RT/10 – spadliście z krzeseł? Bo ja tak. Mając jedno z tych aut masz pewność, że nikt cię nie wyprzedzi i że raczej nie zawyżysz średniej długości życia. Możliwości jest kilka: możemy brać udział w turnieju, pojedynczym wyścigu, jeździć po trasach na czas oraz ścigać się z jednym przeciwnikiem. Przy czym wszystko może się rozgrywać w sześciu odmiennych sceneriach. Na dodatek gra obsługuje modem.

Czego chcieć więcej? Pora przystąpić do maksymalnego wycisku i chociaż raz w życiu powymiatać bez ograniczeń. Gra w trybie 320X200 chodzi przyzwoicie na











My Polacy czujemy się dyskryminowani. Gdzie jest Polonez?!?



DX/2, niestety do płynnej gry 640X480 potrzeba Pentium. O wiele lepiej niż klawiaturą steruje się joyem. Warto opanować sztukę zmiany biegów, gdyż komputer nie daje uzystać maksymalnych przyspieszeń. Jeśli bierzesz udział w wyścigu warto włączyć ABS, jednak gdy nagrywasz film z najlepszymi sztuczkami, ABS powinien być obowiązkowo wyłączony. Najlepsze numery robi się przy użyciu ręczniaka – najprostszy, acz efektowny numer: daj po garach, zaciągnij ręczniaka i skręć kółka na maksa. Komputer sam przełączy się na widok zewnętrzny, byś mógł wszystko dokładnie obejrzeć. Podczas wyścigów z jednym przeciwnikiem uważaj na policję, gdyż najpierw mandacik, a później lecimy do pierdla. A, byłbym zapomniał, pieszych nie ma – nie musisz się stresować.





KaYteck

P.S. Uważajcie w rzeczywistości, gdyż lameria jest na drogach i niekiedy zupełnie nie opłaca się wymiatać. Oczywiście niekiedy należy przycisnąć, ale i tak szkoda autka, gdyż na naszych drogach może się łatwo rozlecieć.







ASCENDANCY

Wszyscy mamy w pamięci znakomity MASTER OF ORION – grę okrzyczaną nawet jako następcę CIVILIZATION. Gra nie zrobiła furory, tym niemniej wraz z CIVILIZATION i MASTER OF MAGIC stworzyła trio, jakiemu nie dorównały do dziś produkty innych firm.

Na pierwszy rzut oka (pomijając opakowanie czyli grafikę i muzykę) ASCENDANCY wydaje się bardzo podobna. Jest to jednak tylko pierwsze wrażenie. Po bliższym zapoznaniu się z nią, to co wydawało się podobne, nagle okazuje się właśnie istotną różnicą. Subtelnie przestawiając akcenty militarne i ekonomiczne, autorzy z THE LOGIC FACTORY stworzyli zupełnie inną, pod względem sensu i klimatu rozgrywki grę, wydaną przez VIRGIN.

NIE BĄDŹ RASISTĄ

Jak zwykle w grach tego typu możesz poczuć się władcą jednej z ras – królem, cesarzem, a jeśli czujesz się demokratą, to prezydentem lub jakimś innym draniem. W ASCENDANCY masz do wyboru aż dwadzieścia jeden ras, na pewno więc znajdziesz coś dla siebie. Nie wszystkie rasy biorą jednak udział w rozgrywce. Można ustawić rywalizację od trzech do siedmiu ras, różną gęstość galaktyki i stopień przyjazności środowiska na planetach.

Jak można oczekiwać, celem gry jest podbój galaktyki. Musisz wygrać wyścig z innymi rasami (czytaj: eksterminować je), by zapewnić swojemu gatunkowi odpowiednią przestrzeń życiową (coś w stylu DRANG NACH GALAKTIKA). Bardzo nieładne i niedemokratyczne, czyż nie?

Walka o przodownictwo toczy się na trzech, wzajemnie zazębiających się polach. Są to: podbój nowych planet, rozbudowa gospodarcza i rozwój techniczny. Ten ostatni jest chyba najistotniejszy, jednak nie wolno zapomnieć o reszcie. Podbijanie nowych planet daje ci możliwość rozwoju, gdyż przecież fabryki i laboratoria muszą mieć pod sobą kawałek globu. Na planetach musisz budować wiele rodzajów budowli – nie tylko produkcyjnych. Oprócz fabryk umożliwiających budowanie więcej i szybciej, musisz przeznaczyć część planety na mieszkania dla ludzi oraz na produkcję żywności. Trzeba tu jeszcze koniecznie wcisnąć laboratoria naukowe oraz gdzieniegdzie instalacje wojskowe i specjalne: obserwatoria, osłony planetarne, urządzenia ukrywające powierzchnię planety przed rozpoznaniem ze strony przeciwnika. Właściwym miejscem dla uzbrojenia jest orbita: tutaj gromadzisz taki złom jak tarcze orbitalne i wyrzutnie rakietowe. Jest tu oczywiście także miejsce dla doków i stoczni budujących okręty kosmiczne – twoją broń ofensywną. Ponieważ gra ostro limituje ilość statków jakie może posiadać jedna rasa, niezwykle ważne staje się nowoczesne wyposażenie oraz efektywne wykorzystanie każdego statku.

PODSUMOWANIE

Tak jak wszystkie szanujące się nowe gry, ASCENDANCY prezentuje śliczną grafikę w podwyższonej rozdzielczości. Postacie obcych ras są naprawdę obce, chociaż może nieco zbyt sterylne. Także muzyka została dobrze dobrana, tworząc delikatny, zbytnio nie absorbujący uwagi, ale nastrojowy podkład. Szkoda tylko, że w sferze sterowania gra jest tak wyczerpująca. Jako człowiek leniwy wolałem ustawić raz na jakiś czas na co przeznaczam moc produkcyjną, niż jak w ASCENDANCY bawić się z ręcznym ustawianiem kolejnych budynków na planetach. Oczywiście jest to całkiem fajne, ale dopóki masz dwie, trzy, cztery planety, z czasem jednak gdy imperium zacznie liczyć 20-30 planet, twój mózg lub ręka mogą tego nie wytrzymać. Ograniczenie wielkości floty kosmicznej jest ciekawym rozwiązaniem, eliminującym niepotrzebne walki, ale z drugiej strony eliminującym także jedną z dróg rozwoju – postawienie na produkcję i zasypanie przeciwników tanim masowym sprzętem – to co było możliwe w MASTER OF ORION. Podsumowując: grafika i dźwięk dla ASCENDANCY, sens rozgrywki chyba wciąż ze wskazaniem dla MASTER OF ORION. Łącznie 2:1, ale może ja źle liczę?



Pejotl

Logic Factory'95 70
PC DOS — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI







LORDS OF MI

Kraina pod rządami Luxora kwitła i opływała w dostatki. Jednak nadmiar szczęścia zawsze kusi Los, który raz jeszcze sprzysiągł się przeciw dobremu władcy. Żadne znaki nie zapowiadały nadchodzącej tragedii, gdy Luxor wyruszał w podróż. Niestety, statek wpadł w sztorm i rozbił się u wybrzeży ziemi będącej własnością znienawidzonych przez wszystkich Dark Fey. Rasa ta od dawna chciała objąć panowanie nad pozostałymi narodami, ale zawsze udawało się ich powstrzymać. Jednak teraz, gdy Luxor siedzi zamknięty w lochach, mają olbrzymie szanse na zrealizowanie swoich marzeń. Król Dark Fey, Boroth The Wolfheart zebrał już armię i wyruszył na podbój. Tylko od ciebie, syna Luxora, i garstki twoich przyjaciół zależy, czy kolejny raz zostaną powstrzymani, czy też ziemia spłynie krwią, a niebiosa zadrżą od krzyków mordowanych niewiast i dzieci.



JAK GRAĆ?

System sterowania postaciami i upływem czasu jest chyba najlepiej opracowaną częścią gry. Po najechaniu myszą na jakąkolwiek opcję pojawia się okienko informujące, do czego ona służy. Kierować bohaterami można na dwa sposoby. Po pierwsze można wybrać submenu THE ALLIANCE – pojawi się lista wszystkich sprzymierzonych z tobą lordów, rycerzy, itd. Po kliknięciu na jedej z tarcz ukaże się menu sterowania postacią. Drugi sposób to wybór HERE&NOW. Opcja ta przenosi cię do menu sterowania postacią, którą kierowałeś jako ostatnią.

STEROWANIE POSTACIĄ

Centralną część ekranu zajmuje widok na postać (kamery przełącza się klawiszami 1-6), a poniżej znajdują się następujące ikony:

CONTROL – umożliwia ręczne sterowanie postacią. Od razu odradzam sterowanie wyłącznie myszą, gdyż jest to praktycznie niewykonalne. Najlepszym wyjściem jest używanie kursorów oraz przycisków myszy, ale tak, aby jej nie poruszyć. Ponadto F1 – rozmowa; F2 – atak postaci; F3 – atak na zamek; F4 – wejście/wyjście z budowli; F5 – zejście/wejście na smoka; F6 – wejście/zejście ze statku; F7 – podniesienie broni. Niestety przejęcie akcji w swoje ręce ma niewielkie znaczenie. Jedynie w czasie walki możesz się wykazać i to jedynie zręcznościowo, gdyż elementy strategiczne w grze nie występują (atak na zamek to walka z kapitanem taka sama jak w PIRATES). Rozmowa właściwie sprowadza się do wyboru pierwszego pytania, później już tylko klikasz swoje kwestie.

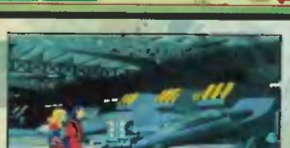
WATCH – oglądasz działania bohatera.

LET TIME RACE ON – przechodzisz do menu sterowania upływem czasu. Jeśli w czasie tykania zegara wydarzy się coś istotnego, to czas jest zatrzymywany i masz możliwość przejęcia kontroli nad bohaterem.

TURN TO PAGE – przenosi cię do menu postaci. Możesz tu przeczytać co twój bohater taraz robi, wybrać mu nowe zadanie oraz zobaczyć, w którym miejscu krainy się znajduje.

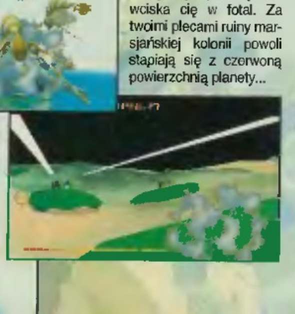
PODSUMOWANIE

LORDS OF MIDNIGHT – THE CITADEL jest kolejną grą, która jedynie w zapowiedziach była wspaniała. Jest ona na dodatek najgorszą, jaką od dłuższego czasu widziałam. Obiecy-





Szybka, przyjemna rzeź...



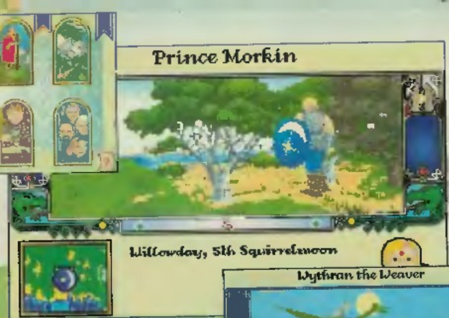
CHAOS CONT

Ta bitwa była już przegrana. Jedyne co można było zrobić to chronić swój tyłek. Tuż nad twoją głową pojawiają się smugi laserowych wystrzałów... Nie ma na co czekać – lepiej być żywym tchórzem niż martwym bohaterem. Obcych jest po prostu zbyt wielu. Gwałtownym zwrotem unikasz ognia... Zaatakowali znienacka, przecinając kolejne linie obrony. Mars jest już stracony, ale wciąż można ochronić Ziemię. Przyciskasz spust, laserowa smuga trafia we wrogi pojazd równocześnie z głośnym gwizdem aparatury chłodzącej. „Przegrzanie!" informuje syntatyczny głos komputera, „systamy bojowe czasowo nieoperatywne". Przesuwasz dźwignię ciągu i czujesz jak przeciążenie wciska cię w fotal. Za twoimi plecami ruiny marsjańskiej kolonii powoli stapiają się z czerwoną powierzchnią planety...

Atak był nieoczekiwany, jednak Obcy dobrze wiedzieli jaki jest ich cel. Dowództwo prześledziło trajektorię wrogich statków i nie trzeba było geniusza by zauważyć jak pokrywa się ona z trasą jednego z Voyager'ów. Z goryczą myślisz o wesołym chłoptasiu z NASA, który zatwierdził, by na sondzie Voyager wygrawerować dokładną pozycję Układu Słonecznego. Ci faceci z XX wieku musieli być niezłymi naiwniakami! Współpraca i pokojowe współistnienie, psiakrew! Ale nie wszystko jeszcze stracone... Ziemia nie podda się bez walki. Zwycięstwo musi być nasze!!!

■ ■ ■

CHAOS CONTROL to gra czysto zręcznościowa, polegająca na rozstrzeliwaniu hord obcych najeźdźców. Wróg sam namolnie wchodzi ci pod lufę i to w nieprzebranych ilościach. Nic tylko strzelać, strzelać i strzelać... Tu właśnie zaczynają się schody. Gra nie jest przeznaczona dla tych, którzy AUTOFIRE w joy-



Pamiętam jak mówiło się, że jesienią będą spadać liście, zimą będzie padał śnieg, a wiosną zazieleni się trawa...

NIGHT

wany świat jest rzeczywiście przeogromny, szkoda tylko, że są w nim jedynie zamki, a w ogóle nie ma miast i wiosak. Tragicznie rozwiązano sterowanie postaciami i walką. Tak naprawdę to gra sprowadza się do wyboru zadania dla bohatera, kliknięciu na upływ czasu i czekaniu – jeśli wykona to dobrze, jeśli nie – to nowe zadanie. Może komuś się to spodoba, ale oczekiwania większości miłośników RPG gra ta całkowicie zawodzi. Być może złożyło się na to odejście od firmy DOMARK autora Mike'a Singletona, który opuścił ją porzucając prace nad LORDS OF MIDNIGHT. W rezultecie dokończyli ją w ciągu kilku miesięcy amatorzy, zaś Mike realizuje swe pomysły w projekcie RING CYCLE dla PSYGNOSIS. Szkoda tylko, że i PSYGNOSIS chyli się ku upadkowi, po wyroku śmierci wydanym przez SONY. Gdzieś w tym całym zamieszaniu zgubił się szacunek dla gracza.

C(w)alineczka

Domark'95 70

PC DOS/WINDOWS — 1 CD
386DX/25 ■ 4 MB RAM ■ 7 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GBS ■ MIBI

Za: pomysł sięgający 12 lat w przeszłość
Przeciw: koncepcja gry i wykonanie



sticku włączone mają na stałe. Nie ma lekko – trzeba uważnie celować i niszczyć wroga pojedynczymi, precyzyjnie lokowanymi strzałami. Działo laserowe grzeje się nawet szybciej od Pentium i zmasowany ogień możliwy jest tylko przez chwilę. Zresztą co tu mówić o gęstym ogniu – szybkostrzelność godna szachisty to najłagodniejsze określenie. Mimo to CHAOS CONTROL nie należy do gier wybitnie trudnych. Posiada tylko dwa poziomy trudności: BEGINNER – na którym grę przechodzi się w 30 minut i ADVANCED – o przyzwoitej już skali trudności.

ROL

Jak powszechnie wiadomo Philips wynalazł niemal wszystko, może z wyjątkiem koła. Obecnie Philips wynalazł (a raczej odkrył) Mangę. O ile gra sama w sobie nie wyróżnia się niczym rewelacyjnym, to jest jedną z na razie nielicznych na naszym rynku gier o „mangowatej" grafice. Nie jest to jednak animacja przypominająca Anime z telewizji czy postacie z gier firmy SAMURAI – jej styl jest zupełnie odmienny. Mimo to już na pierwszy rzut oka widać, że są to „niepohamowane obrazy" japońskiej sztuki komiksu.

Pejotl

Infogrames'95 70

PC DOS/WINDOWS — 1 CB
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 1 MB HBB
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIBI
CD-I

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) — 135 zł



HEROES OF





Z chwilą kiedy elfy opuściły leśne ostępy, a trolle pod osłoną nocy wydostały się spod skandynawskich skał, zaczęła się wielka kariera RPG i fantasy. Powstały całe systemy opisujące wymyślone światy, tysiące stworów zaludniło wyśnione równiny. Zarówno ludzie jak i potwory byli na tyle głupi, iż niezbędne stało się dla nich jakiekolwiek przywództwo. Tak pojawili się bohaterowie – osobnicy nanizujący na swą nitkę życia paciorki doświadczenia – magię, siłę i tajemnicze przedmioty.

Do tego, niemalże tolkienowskiego klimatu, nawiązuje gra HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Z tonacji ciepłych kolorów i wspaniałych sylwetek postaci wychodzi do nas świat bitew i czarów, morskich podróży i tragicznych końców imperiów.

MIEJSCE URODZENIA

Gracz od początku zostaje przytłoczony bogactwem. Przede wszystkim czekają standardowe rozgrywki w postaci osiemnastu scenariuszy. Można tu zdecydować ilu będzie przeciwników, wybrać poziom ich doświadczenia, poziom własnych możliwości, kolor sztandaru, strategię wrogich królestw. Gdy przećwiczymy wszystkie warianty i rozegramy większość scenariuszy, można zdecydować się na dwie drogi dalszego odkrywania gry: kampanię lub grę wieloosobową. W kampanii należy wybrać stronę rozgrywki, a w grze wieloosobowej sposób połączenia i liczbę graczy.

Po całym procesie konfiguracji nadchodzi chwila, gdy po raz pierwszy widzimy rodzime miasteczko. Celem gry jest rozbudowanie go, zdobycie innych miast i wsi, wzrost liczebny i jakościowy wojsk bohatarów, a na koniec pobicie wroga i starcie go z kart historii. Gra rozgrywana jest w turach dziennych pogrupowanych w tygodniowe sekwencje. Po upływie siedmiu dni życie odradza się na nowo i wszelkie budowle, miasta i osedy zaludniają (zaorkają?) nowonarodzone postacie.

Sterowanie armiami, uosabianymi przez figurkę bohatera, jest bardzo prosta. Wystarczy pokazać punkt docelowy i kliknąć. Ponadto, gdy wskażemy na innego bohatera, pokażą się dwie strzałki, które oznaczają możliwość wymiany wojsk i przedmiotów między dowódcami (choć nie dotyczy to świętych ksiąg). Dość powiedzieć, że sterowanie jest banalne i bardzo intuicyjne.

CO TO ZA HYDRA?

W HEROES OF MIGHT AND MAGIC świat podzielony jest na cztery królestwa: Potworów, Orków, Elfów i Ludzi. Każde z nich ma możliwość werbowania zróżnicowanych jakościowo jednostek bojowych złożonych z wszelkiej maści stworów i żołnierzy. Autorzy gry postarali się, by nie miało miejsca zjawisko absolutnej symetrii, dlatego też żaden gatunek potwora bojowego dostępny w poszczególnych królestwach nie ma tych samych parametrów.

BUDUJEMY

Od pierwszych chwil naszym najważniejszym zadaniem jest rozbudowa rodzimego miasta. Wystarczy kliknąć na ikonę zamku w prawym pasku stenu posiadania. Następnie klikając na rysunku zamku otwieramy tablicę z wszelkimi możliwymi i niedostępnymi w danej chwili inwestycjami. Od razu trzeba podkreślić, że graczowi towarzysz wszędzie stale dostępny HELP, wystarczy kliknąć i przytrzymać prawy przycisk myszy na jakimkolwiek obiekcie.

Jako, że co sprytniejsi przeciwnicy nie zasypiają czaszek w popiele, nie można stracić żadnego etapu (póki są surowce i pieniądze) przy rozbudowie miasta. Najlepszą metodą jest naprzemienne budowanie jakiejś budowli militarnej i kolejnych poziomów wieży megii. Niestety w ciągu jednego dnia można dokonać tylko jednej inwestycji, dlatego planować należy bardzo starannie.

W przypadku zdobycia neutralnej wioski należy zebrać odpowiednią ilość złota oraz surowców i zbudować jak najszybciej zamek. W przeciwnym wypadku żaden rozwój nie będzie możliwy, a w razie ataku wroga potykać się trzeba będzie na otwartym polu, a nie za murami zamku.

Oczywiście, co już wspomniano, przy budowie czegokolwiek występuje jeden drobny warunek – należy posiadać złoto i surowce w wystarczających ilościach (ile potrzeba – wystarczy kliknąć prawym klawiszem na ikonie budowli). Dlatego od pierwszego etapu wszyscy bohaterowie muszą zdobywać kopalnie, tartaki, skrzynie ze złotam, klejnoty itp. Trzeba się spieszyć, bo może ubiec nas przeciwnik i w młynie już nic nie znajdzie się aż do kolejnego tygodnia.

BOHATEROWIE

Najważniejszym elementem w tej grze są bohaterowie, bez których żaden oddział nie opuści zamku czy wioski, żaden skarb nie zostanie odnaleziony, żaden przeciwnik pobity. Każdy gracz może przyjąć do służby maksymalnie ośmiu bohaterów. Może to być BARBARIAN, KNIGHTS, WARLOCK, SORCERESS. Bohater posiada na początku kilka wskaźników, przedmiotów oraz oddziałów. Dwaj pierwsi są nieźli w walce natomiast magii nie uczyli się w szkole za grosz. Trzeba im kupić w wieży magii po książce i niech się dokształcają. Dwóch ostatnich bohaterów nie ma za to pojęcia o robieniu mieczem. Cóż, nauczą się w walce, ale będzie to nieco kosztować.

Rozwój bohaterów zależy od ich wyników w walce, zwiedzania świętych miejsc, zdobywania magicznych przedmiotów. Dlatego warto odwiedzać jak najwięcej dziwnych miejsc, odkrywać tajemnice i walczyć z wrogami (armie neutralne nie są zazwyczaj zbyt silne i świetnie nadają się do zdobywania kolejnych punktów doświadczenia). Zważ, że dowódca – bohater ze wskaźnikiem ataku np. 10, dodaje do każdej walki swego oddziału 10 punktów – toż to potęga. A gdy do tego dojdzie siła megiczna!

WOJNA

Nowych wojowników werbuje się w miastach, klikając na poszczególnych budowlach, w których rodzą się



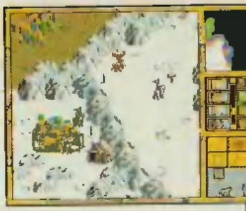


MIGHT & MAGIC

wszelakie stwory i postacie. Następne kliknięcie na ikonie oddziału i na docelowym miejscu (w armii bohatera) przeniesie go tam. Oprócz tego zaglądając do wioszczyn (pojedyncze chałupki) można omamić i przyciągnąć trochę chłopków, goblinów, dwarfów itp. W obozach cygańskich czekają na swój dzień złodzieje, w lampach czają się dżiny, pod namiotami koczownicy.

W różnych punktach planszy, najczęściej blokując przejścia lub strzegąc interesujących obiektów, stoją – neutralne do czasu zaatakowania – grupki różnych postaci. Czasami zamiast walczyć z twoim bohaterem przyłączą się do ciebie stanowiąc dodatkowe źródło rekrutacji sił.

W chwili gdy dwie wrogie armie będą chciały znaleźć się w tym samym punkcie terenu dochodzi do walki. Z mapy strategicznej przenosimy się na pole bitwy – mały obszarek widziany z boku, mieszczący namiot i po pięć (maksymalnie) oddziałów każdej ze stron.



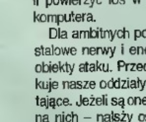


BITWA

Bitwa składa się z tur obejmujących poruszenie się wszystkich jednostek na planszy. Raz na turę można, klikając na namiocie, wybrać jeden z dostępnych czarów i użyć go. Patrząc na siły przeciwnika trzeba starannie wybrać taktykę bitwy – oczywiście leniwi lub zmęczeni mogą wybrać AUTO czyli powierzyć los w ręce (przewody?) komputera.

Dla ambitnych pozostaje zachować stalowe nerwy i energicznie wybierać obiekty ataku. Przeciwnik zawsze atakuje nasze oddziały strzelająco – miotające. Jeżeli są one silne i zależy nam na nich – należy osłonić je własnymi jednostkami odpornymi na ciosy. Wspólny ostrzał i ciosy włóczni zniszczą przeciwnika.

Sytuacja zmienia się dramatycznie gdy to przeciwnik posiada 5 jednostek strzelających. Dobrze jast mieć wtedy dwa szybkie oddziały, które podejdą tak by znajdować się w pobliżu wszystkich jednoatek przeciwnika. Nie może on wtedy strzelać, a w walce wręcz jest zazwyczaj o wiele słabszy.



Gdy jednak zdarzy się, że bitwa jest dla nas przegrana i chcemy uniknąć hańby możemy uciec lub się poddać. Wprawdzie armia zniknie, ale bohatera będzie można kiedyś wynająć ponownie.

MAGIA

Obok brutalnej siły, ostrzy mieczy i toporów równie ważna, a może i ważniejsza jest magia. Każdy z bohaterów posiada wakaźniki siły i wiedzy magicznej. Im większa siła, tym dłużej rzucony czar zachowuje swe oddziaływanie. Im większa wiedza tym więcej czarów odnajdujemy w podręcznym notesie bohatera. Warto w tym celu pić wodę z fontanny, odwiedzać magiczne kręgi, świątynie itp. Rozbudowywane w miastach wieże magii (4 stopnie rozwoju) dostarczają coraz nowych czarów i o ile pozwala na to poziom wiedzy magicznej należy odwiedzać co jakiś czas różne zamczyska będące w naszym posiadaniu, gdyż tylko wtedy nowe czary przenikają do magicznej księgi. W pełni rozbudowana wieża magii może dostarczyć wiedzy o dziewięciu czarach. Nasz bohatar natomiast może posiąść zdolność operowania nawet kilkunastoma czarami. Dlatego warto inwestować w wieże w kilku miastach, ponieważ otrzymujemy zróżnicowany asortyment czarów i przez to większe możliwości.

Na planszy rozsiane są gęsto obeliski, których odwiedzenie ukazuje nam kolejne kawałki puzzle układających się w obrazek, dzięki któremu będziemy mogli wykopać w zaznaczonym miejscu magiczny przedmiot (aby wykopać klikamy na ikonę sztandaru i następnie szpadle).

Czy warto zawracać sobie głowę magią, czy nie wystarczy nam szybki ruch miecza? Nie. Dzięki magii na polu walki będziemy ponosić mniejsze straty, szybciej się ruszać, zsyłać pioruny ognista, przywracać wartość pierwotną oddziału, powodować śmiertelną burzę czy deszcz meteorytów, a na koniec wywoływać przypominający atomowy kataklizm – ARMAGEDDON. Mato! Nasi przeciwnicy obficie posługują się czarami chcąc przetrzebić nasze szeregi i nam nie pozostaje nic innego jak stale wzbogacać arsenał nadzwyczajnych środków poza bronią konwencjonalną.

Ponadto czary zastosowane na planszy strategicznej wskażą nam rozlokowanie i zawartość kopalń, miast, położenie magicznych przedmiotów itp.

Na koniec znajdujące się na większych planszach, magiczne wrota przeniosą nas błyskawicznie z jednego miejsca w drugie bez konieczności pokonywania znacznych obszarów i sił przeciwnika.

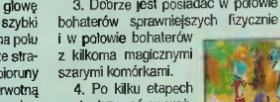
Z KAPOWNIKA CZAROWNIKA

HEROES OF MIGHT AND MAGIC nie jest grą trudną, tym niemniej warto od razu zdradzić kilka dobrych rad, które przynajmniej w grach standardowych pozwolą skupić się na wypracowaniu własnej strategii gry.

1. Armie buduj z różnych rodzajów jednostek. Dobrze jest posiadać obok siebie oddziały strzelców, jakieś stwory latające i silnych „toporników" lub „maczugowców" (by mogli dokończyć dzieła).

2. Bezapelacyjnie najlepsze są smoki, które można wyprodukować (urodzić?) w mieście potworów (to to z centaurami). Warto także zaopatrzyć się w dżiny przeszukując wszystkie dostępne lampy Aladyna.

3. Dobrze jest posiadać w połowie bohaterów sprawniejszych fizycznie i w połowie bohaterów z kilkoma magicznymi szarymi komórkami.



4. Po kilku etapech warto trzymać w ważniejszych miastach po 1 bohaterze, a w każdym razie znaczne ilości wojsk. Bezwzględnie należy tego przestrzegać w odniesieniu do portów i miast granicznych.

5. W grze kampanijnej warto wybrać Lorda Alamara. Reprezentuje on Królestwo Potworów (masz pewność, że będziesz mógł produkować smoki).

6. Zbieraj błyskawicznie wszelkie surowce, ich brak może się skończyć dla ciebie tragicznie.

FANTAZJA

W opisywanej grze wybrano wyraźnie aspekt militarny jako dominujący w rozgrywce. Wszystko inne jest temu podporządkowane. Dlatego też nie można porównywać tej gry z MASTER OF MAGIC czy innymi. Jest to gra, gdzie możemy być nieusatysfakcjonowani ze zbyt małych opcji rozwoju miast, konieczności tworzenia armii tylko z pięciu oddziałów itp. Jednak duża ilość możliwości konfiguracyjnych, prostota obsługi, świetny HELP równoważą te zamierzone uproszczenia. Celem gry jest przede wszystkim walka.

Całość przeznaczona jest dla niezbyt wymagających graczy (dziewcząt?), raczej na jesienne wieczory i to w przerwach między innymi grami. Dzięki wspaniałej, kolorowej i szczegółowej grafie wypoczywają oczy i umysł, a ty zamieniasz się w jednego z „Bohaterów Magicznych Majtek".

Berger

70

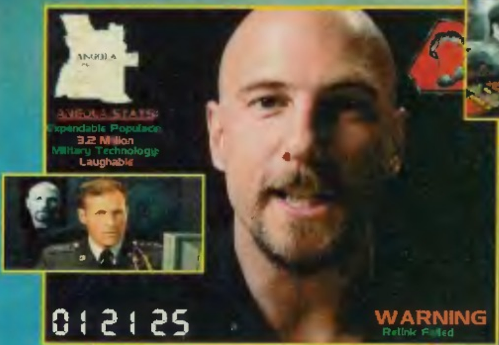
New World Computing'95

PC DOS **1 CB**

386DX/33 ■ 4 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI









Oto ukazała się najbardziej oczekiwana gra naszych czasów. Pierwszy dzień sprzedaży w samej Wielkiej Brytanii przyniósł ponad 100 tysięcy sprzedanych kopii; w Polsce nakład sprowadzony przez IPS zniknął w tydzień. Na COMMAND & CONQUER czekali wszyscy, którzy poważnie traktują gry. Dość powiedzieć, że nie zawiodła nadziei, przeciwnie – skopała każdemu tyłek, powodując niecodzienne zjednoczenie się miłośników wszystkich typów gier.

O powstawaniu COMMAND & CONQUER było już wiadomo właściwie od momentu zdobycia popularności przez DUNE 2. Stworzony w niej spójny system budowy i walki oparty na podboju kolejnych lokacji i powolnej rozbudowie baz okazał się bardzo świeży i atrakcyjny dla różnej maści graczy. Po drodze był WARCRAFT, w którym poprawiono dowodzenie, wprowadzono fabułę do poszczególnych scenariuszy i uproszczono rozgrywkę stawiając na walkę pomiędzy rzeczywistymi przeciwnikami. Ale cały czas było wiadomo, że chłopaki pracują nad czymś dużym, co będzie prawdziwym następcą DUNE 2.



Jak mawia z francuskim akcentem Kuraś polskiej informatyki „Komą ę Kąker". Panie Kuraś, to angielska gra, a nie francuska.

Mimo, że już od pewnego czasu krążyły informacje o C&C, publikowane były screeny i wywiady z twórcami, to gotowy produkt i tak zaskoczył odbiorców swoją klasą i profesjonalizmem wykonania. Już sam program instalacyjny wprowadza w niesamowity klimat – swą oprawą graficzną, tym co dzieje się na ekranie i syntetycznym głosem ilustrującym zwykle w końcu instalowanie programu na twardym dysku.

COMMAND & CONQUER to zmagania dobra ze złem. Kolejne misje przetykane są wstawkami video, które doskonale ilustrują rozwój akcji. Budują niesztampową historię, miejscami zaskakującą i zatrważającą, która jadną z kilku ścieżek prowadzi do zakończenia, którego nie powstydziłby się niejeden film z Hollywood. Na długo w pamięci pozostają kilkutygodniowe zmagania. Tylko gra strategiczna jest w stanie przekazać tyle treści i stworzyć taki klimat przy jednoczesnym maksymalnym skupieniu uwagi gracza. Ale musista zostać zrobiona tak, by przyciągać również formą, bowiem gracz to stworzenie wybredne – ikonki na heksmapie już nie wystarczą.

Grać można nie tylko stroną „dobrą" – GDI, ale i „złą" – NOD; misje umieszczone są na dwóch różnych kompaktach, z których można grać jednocześnie. Gra umożliwia oczywiście rozgrywkę przez modem, sieć lokalną lub kabelek.



DOWODZ I PODBIJAJ

Świat przyszłości to świat ponury. Na usługach zła znalazły się media, wielkie koncerny, grupy morderców i zbrodniarzy. Cóż mogło zrobić genialnemu rzeźnikowi Kane'owi szlachetne dobro z głupkowatym irlandzkim generałem Scheppardem na czele? Ten niuniuś w nienagannym mundurku mógł sobie co najwyżej popatrzeć jak się wygrywa. Dowodzone przez Kane'a oddziały Brotherhood of NOD rozbijały jeden po drugim batalion GDI – Global Defence Initiative (czyli kulawego ONZ ciąg dalszy). Walka toczy się o roślino-kryształki TIBERIUM, które leczą różne schorzenia cywilizacyjne.

Planetę Arrakis z DUNE 2 zastąpiła szacowna Ziemia, a właściwie cywilizowana Europe i Afryka dzika. Pustynny, piaskowy krajobraz zastąpiły plenery kamiennych pustyń oraz soczystej europejskiej zieleni. Tu wszystko zdaje się żyć naprawdę. Trafione drzewo spala się, zaś nudzący się żołnierze umilają sobie czas robiąc pompki lub czyszcząc broń.

STEROWANIE

Sterowanie uległo znacznej poprawie. Nie trzeba już sterować pojedynczym żołnierzem czy pojazdem – wystarczy zakreślić myszą czworokąt, by móc dowodzić wszystkimi zaznaczonymi postaciami/pojazdami. Nie można też już trafić swoich jednostek. Ułatwione jest także budowanie, ponieważ nie trzeba już wchodzić do danych budowli, by wybrać rodzaj produkcji. Wszystko zostało wyrzucone na passk z boku ekranu, który jest głównym i właściwie jednym czystym zapożyczeniem z DUNE 2.



SCENARIUSZE

Scenariusze są różnorakie. Jedne, znane z DUNE 2, polegają na rozbudowie własnej bazy i unicestwianiu umocnień przeciwnika. Jednak C&C zdobywa wielką popularność dzięki wprowadzeniu wspaniałych, niemal przygodowych scenariuszy. Coś w stylu bardzo udoskonalonego klimatu z labiryntu w WARCRAFT. Tak więc są misje, w których musimy komandosami zniszczyć określone budynki, albo zadania polegające na odzyskaniu cennych materiałów, niekiedy będzie trzeba kogoś zabić, ewentualnie uratować... Nie ma sensu wymieniać wszystkich motywów, lecz trzeba zapewnić, że jest ich całe mnóstwo. Wszystkie zaś okraszone są wspaniałymi, odpowiednio nastrojowymi filmowymi wprowadzeniami.

BUDOWANIE

Każdą misję zaczynamy z określoną pulą pieniędzy. Aby ją powiększyć, konieczne jest posiadanie obok POWER PLANT (elektrowni) również TIBERIUM REFINERY (zakładu przetwórstwa plonów na gotówkę). Szybko działający HARVESTER doprowadzi nas do wielkiego bogactwa. Podstawową sprawą, na którą należy cały czas zwracać uwagę jest zapewnienie wystarczającego poziomu energii i dbanie o nieprzeinwestowanie. Często konieczne jest spieniężenie istniejącej budowli (SELL) lub wstrzymanie aktualnej budowy i odzyskanie z niej środków.

COM

Na początku wystarczy wybudowanie koszar, resztę środków trzeba przeznaczyć na piechotę i inżynierów. W bardziej rozbudowanych scenariuszach względy bezpieczeństwa wymuszają budowanie budynków umożliwiających rozwój bazy (SILO, PLANT) lub jej biemą obronę (wszelkiego rodzaju wieże), których skuteczność jest wręcz szokująca.

Nowością jest możliwość bezbolesnego zdobywania budowli przeciwniks, a co za tym idzie uzyskanie możliwości budowy pojazdów będących w dyspozycji strony przeciwnej. Umożliwiają to inżynierowie produkowani w koszarach. Nie mogą działać samodzielnie, gdyż mają słabą siłę obronną, ale osłonięci przez kolegów lub przewiezieni do bszy przeciwniks w transporterze opancerzonym potrafią pod nosem wroga zająć jego budowle.

BAZA W OGNIU

Budowanie bazy służy rozwinięciu sił obrony i ateku. Stercie w każdej misji klasycznej można podzielić na trzy etapy. Pierwszy polega na rozbudowie bazy i obronie jej, drugi to obrona z jednoczesnym rozpoznawaniem terenu i wykrwawianiem pojawiających się sił przeciwnika. Komputer do pewnego tylko momentu dysponuje pojazdami opencerzonymi. W dalszej walce, po wykrwawieniu się, ma do dyspozycji nieliczne pojazdy i gromady piechurów. Ostatni etap to wykrycie i rozpoznanie bazy wroga oraz szturm. W tym momencie dobrze jest mieć tuż za jednostkami bojowymi przygotowanych do działania inżynierów. Za-

AND & CONQUER

zwyczaj pod koniec walk w bazie wroga pozostaje tylko budowla koszar wypluwająca co chwilę nowych piechurów. Szybka akcja inżynierów unicestwia to zagrożenie, po czym następuje chwila spokojnego i melodycznego zajmowania poszczególnych zabudowań.

NA POLU WALKI

Walka w COMMAND & CONQUER oparta jest na starej zabawie dziecięcej w kamień, papier i nożyczki. Jedno jest lepsze od drugiego ale gorsze od trzeciego. Dlatego pewne typy uzbrojenia bezsilne wobec jednych inne pojazdy czy piechurów niszczą bez problemu.

Sprzęt i piechota w C&C są wzorowane na armii amerykańskiej (poza Antonovem). Żeby było zabawniej, rozdzielono go równomiernie po obu stronach barykady. GDI dostało Abrams'a, a NOD Bradley'a. Ci dostali piechura z granatem, tamci piechura z ręczną wyrzutnią rakiet. Lepiej byłoby rozdzielić po obu stronach sprzęt amerykański i sprzęt radziecki różnicując jego wartość. Cały ten zabieg miał na celu wprowadzenie elementu logicznego na wzór szachów – w niektórych misjach trzeba odkryć rozwiązanie sytuacji nie mające nic wspólnego z grą wojenną czy ekonomiczną. Przedstawiona sytuacja powoduje, że jesteśmy zmuszeni pojąć sztuczny system zależności i skuteczności sprzętu.

Zasada w walce jest prosta. Trzeba wybrać najbardziej odporną jednostkę i rzucić ją pierwszą, by stała się celem dla wroga. Dzięki dobrej koordynacji działań w sekundę po tym wchodzą do walki nasze pozostałe oddziały rozbijając wroga same nie ponosząc strat.

PIESI PRZECIW SPRZĘTOWI

Mądrze użyta piechota jest śmiertelnie skuteczna. Oczywiście należy pamiętać o świętej zasadzie, że najlepiej jest mieć zróżnicowany sprzęt i piechotę. Najlepsi są grenadierzy, którzy sieją niesamowite spustoszenie. Ich grupie nikt się nie oprze; mają niezły zasięg i siłę niszczenia. Piechota z wyrzutniami rakiet jest natomiast świetna przeciw pojazdom, ale przeciw piechocie już gorzej. Czterech takich piechurów wystarcza do załatwienia Orki (skrzyżowanie helikoptera z samolotem), mogą stanowić znakomitą osłonę przeciwlotniczą dla sprzętu ciężkiego.

Zwykli piechurzy wyposażeni w MINIGUN są znakomici przeciw innym piechurom, ale nie wolno ich używać z inną piechotą do uderzeń na sprzęt opancerzony. Podchodzą za blisko i prowokują pojazdy do miażdżenia leżących postaci.

Nic tak nie robi na skórę jak dobry miotacz ognia. Dlatego kilku gości z miotaczami obraca w perzynę najbardziej dobrane zastępy Achillesów. Jest tylko jedno ale – gdy stoją w gromadzie z innymi piechurami, nie dojrzymy czy stoją przed resztą, czy za jej plecami. Może to doprowadzić do nieoczekiwanego wykończenia naszej własnej grupy bojowej.

SPRZĘT PRZECIW PIESZYM

Dużą zaletą sprzętu jest to, że może rozjeżdżać piechotę przeciwnika. Czasami jeden nieźle kierowany pojazd potrafi sprzątnąć bez szkody całe ich watahy. Czołgi i Bradley'e (oraz artyleria samobieżna) mają działo, które jest bardzo użyteczne przeciw innym pojazdom oraz wieżom obronnym – wystarczy nie dawać rozkazu strzelania do danej wieży. Brzmi to dziwnie, ale po rozkazie ataku pojazd podjeżdża na optymalną dla siebie odległość, z której wieża też będzie mogła go ostrzeliwać. Natomiast zbliżając się „krok po kroku" do celu, pojazd w pewnym momencie zacznie strzelać sam nie będąc w zasięgu wroga.

Ruchome miotacze ognia przerobią na popiół każdą piechotę, gorzej jednak ze sprzętem. Warto tworząc ścianę z własnych czołgów i pojazdów mieć w niej co jakiś czas taki miotacz.

W niektórych misjach dostajemy do dyspozycji ryżego, barczystego komandosa. Potrafi strzelać jak nikt i to na wielkie odległości. Posiada też wyjątkową zdolność wysadzania wrogich budowli w powietrze, ale lepiej jak ma wtedy wsparcie innej piechoty, ponieważ po zrujnowanej budowli pozostają niedobitki i straty mogą być bolesne. Należy go chronić, ponieważ przy jego licznych zdolnościach jest bardzo nieodporny.

Autorzy gry pomyśleli też o wyposażeniu nas w najnowocześniejszy sprzęt transportowo-szturmowy, czyli w staruteńkie Chinook'i i wzorowane na Kobrach Orki. Pierwsze przewożą ludzi, drugie wyposażone są w pięć rakiet. Po ich wystrzeleniu muszą wrócić do bazy dla pobrania nowych. Skuteczność dyskusyjna, byle piechota z rakietami ściąga w dół.

Z innych rodzajów sprzętu możemy czasami pooglądać jakieś transportowce, poduszkowce itp., ale to komputer zajmuje się ich obsługą.





SŁOWO NA KONIEC

COMMAND & CONQUER daje ci możliwość swobodnego wyboru taktyki, jaką będziesz wykańczał przeciwnika w kolejnych misjach. Powodzenie zależy tylko od twojego sprytu, znajomości sprzętu oraz szybkiej orientacji. Gra stwarza dramatyczne wyzwanie, już przy pierwszej misji wiesz, że musisz stawić czoła wrogowi i dotrwać do końca. Ale nie ma gry doskonałej, w tej również są pewne usterki i niedociągnięcia, o których musimy z dbałości o jej kompletny obraz napisać.

Sporo kłopotu sprawia dowodzenie większą ilością sprzętu. Gdy ustawimy wojsko w szyku i wydamy rozkaz przemieszczenia się, to powstanie jedna stłoczona kupa. Kilka strzałów i grupa zostaje mocno przetrzebiona. Poza tym własne miotacze ognia potrafią nieźle namieszać strzelając po swoich.

Niewygodne jest ładowanie gości do transporterów lub helikopterów. Gdy wydasz to polecenie kilku żołnierzom od razu, żaden nie kwapi się z wejściem. Trzeba ich tam ładować po kolei. Poza tym na twoich tyłach w miejscu zniszczonej wieży przeciwnika potrafi się ona odrodzić na nowo ładując ci w plecy całe serie. Nawet gdy zajmiesz CONSTRUCTION YARD wroga, potrafi on budować nowe budynki.

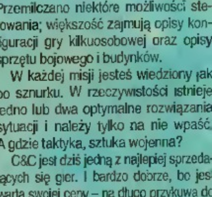
Dosyć niekompletna wydaje się instrukcja, która przy tak w sumie uproszczonej pod względem liczby jednostek grze i tak pomija nieco szczegółów. Przemilczano niektóre możliwości sterowania; większość zajmują opisy konfiguracji gry kilkuosobowej oraz opisy sprzętu bojowego i budynków.

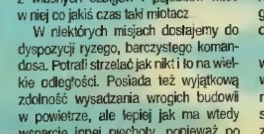
W każdej misji jesteś wiedziony jak po sznurku. W rzeczywistości istnieje jedno lub dwa optymalne rozwiązania sytuacji i należy tylko na nie wpaść. A gdzie taktyka, sztuka wojenna?

C&C jest dziś jedną z najlepiej sprzedających się gier. I bardzo dobrze, bo jest warta swojej ceny – na długo przykuwa do komputera. Dodatkowych kolorów nabiera w wariancie gry wieloosobowej, maksymalnie do czterech graczy. Przy zakupie gry należy się zaopatrzyć w kabelek łączący dwa komputery lub szybki modem i umówić z kumplem – strategię obieracie wy.

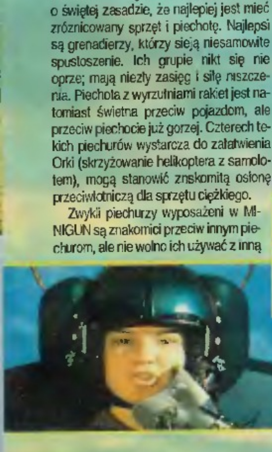
Berger

Westwood'95
PC DOS/WINDOWS 2 C
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 15 MB HD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MID
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 145 z





Ja Wołga, ja Wołga jak mnie słyszysz. Ja Grab jeden, słyszę cię dobrze!







Broń, z której strzela się do monitora nie jest niczym nowym. Większość obecnych od dawna na rynku konsol posiada swoje odpowiedniki takiego sprzętu. Nadszedł też czas i na GAMEGUN do PC – najpoważniejszego od niedawna konkurenta konsol.

Zastrzel swój komputer

Do tej pory w filmowe strzelaniny spod znaku AMERICAN LASER GAMES grać można było tylko przy pomocy myszki. Firma wprowadziła na rynek PC GAMEGUN – różowy pistolet, dzięki któremu można postrzelać sobie do złych facetów biegających po ekranie. Bardzo dobrze, że ludzie przestali już myśleć o PC jak o maszynie biurowej i starają się umilić granie różnymi akcesoriami.

Poza bronią w pudełku znajduje się płyta CD z pełną wersją gry CRIME PATROL (jedna z lepszych, z szybką akcją), wersja demonstracyjna ostatniego hitu ALG o tytule LAST BOUNTY HUNTER, drivery do wszystkich poprzednich produktów tejże firmy oraz polska instrukcja, za którą brawa należą się firmie CD Projekt.

Podłączenia dokonuje się poprzez dwa porty z tyłu komputera – PARALLEL PORT (w każdym komputerze) i GAMEPORT, który znajduje się na każdej karcie dźwiękowej. Następnym krokiem jest uruchomienie programu kalibrującego i trzykrotne przejechanie lufą po ekranie monitora. Dalej już pozostała tylko instalacja gry i strzelanie! Czasem jednak należy poświęcić nieco więcej czasu na kalibrację, lecz po kilkukrotnym powtórzeniu tej czynności broń zachowuje się bez zarzutu.

O samym pistolecie niewiele można powiedzieć. Jest ciężki. wygodnie trzyma się go w dłoni, wykonany jest oczywiście w skali 1:1. Posiada metalowy spust, który doskonale reaguje na nacisk. Poza tym wyposażony jest w jeszcze jeden przycisk służący do wywołania MENU w grze, znajdujący się tuż przy bębenku.



Pistolet jest różowy z oczywistego powodu. Kiedyś w USA dla potrzeb gry LETHAL ENFORCERS na konsolę SEGA wyprodukowano pistolet w stalowym kolorze. Niedługo potem amerykańska policja zaczęła otrzymywać sygnały o napadach dokonywanych przez dzieci – w ciemnościach przecież taki pistolet wygląda jak prawdziwy. Od tej pory cała komputerowa broń produkowana jest w jaskrawych kolorach – ma to uniemożliwić ewentualne powtórzenie się takich wypadków. Warto też odnotować fakt, że konsola 3DO także posiada identyczny GAMEGUN współpracujący z tą samą biblioteką gier.

Można posiadając dwa GAMEPORTY (do tego raczej potrzebna już jest GAMECARD) skorzystać z opcji gry we dwóch – przez co zabawa staje się jeszcze lepsza. Szkoda natomiast, że nie ma opcji Mysz + GAMEGUN.

PC GAMEGUN jest znakomitym produktem ograniczonym tylko przez liczbę współpracujących z nim gier. Pozytywnym aspektem jest ich cena, zawierająca się w granicach 59-99 zł, a także cena samego pistoletu, który kosztuje mniej więcej tyle, co nowa gra. Negatywnym zaś są wymagania sprzętowe – minimum to procesor 486DX2/66. Zapewne jednak pozostało już niewielu graczy ze słabszymi maszynami, gdyż coraz trudniej o gry chodzące na 386.

Marcin K. Górecki

Zalety:
- prosta instalacja
- polska instrukcja
- łatwa kalibracja
- CRIME PATROL „za darmo"
- rozsądna cena

Wady:
- duże wymagania sprzętowe

Dystrybutor::
CD Projekt, 00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02
Cena: 189 zł



AWE32 Value Ed.

Najnowsza karta Creative Labs opisywana już była w SS'21 („Nowa fala dźwięku"). Wszystkich zachwyciły odjazdowe możliwości, producenci prześcigiwali się w implementowaniu odpowiednich driverów w swoich grach, ale gracze kręcili nosem na cenę. To z myślą o nich powstał Sound Blaster AWE 32 Value Edition.

Spadek ceny osiągnięto poprzez usunięcie z płyty kilku „luksusowych" dodatków. Pozostał oczywiście syntezator EMU8000 będący sercem wszystkich AWE. To kwadratowy pajączek niedaleko interfejsu CD oznaczony symbolem CT1972. Ciekawostką jest to, że jest on w mniejszej obudowie niż syntezator FM Yamahy.

Co ubyło?

Karta Value Edition jest nieco mniejsza od poprzednio testowanego AWE 32. Wynika to między innymi ze zrezygnowania z interfejsu CD na rzecz jednego uniwersalnego interfejsu IDE do napędów CD, dla porównania w wersji MultiCD konieczne były trzy odrębne gniazda. Wiąże się z tym również umieszczenie na płycie dwóch typów gniazdek do kabli CD audio, a nie jak poprzednio jednego. Zmniejszenie wymiarów zawdzięczamy również usunięciu długiego gniazda rozbudowy pamięci. Dla przypomnienia: w oryginalnym AWE 32 możliwa była rozbudowa pamięci do 28 MB.

Konstruktorzy z Creative Labs przyjęli rozwiązanie, w którym próbki General Midi zapisano w 1 MB pamięci ROM, a dodatkowe brzmienia można załadować do 512 KB RAM, bez możliwości rozszerzenia. Taka ilość pamięci raczej wyklucza profesjonalne zastosowania AWE value. Muzyk musi mieć dużo RAM żeby jednocześnie wykorzystywać kilka zestawów własnych lub zamówionych „na miarę" instrumentów. W 512 KB nie zmieszczą się wcale niektóre ze sprzedawanych już SoundFontów. Zakładamy jednak, że karta ma być wykorzystywana głównie do gier lub amatorskiej dłubaniny – a na to pamięci jest w sam raz.

Zamiast procesora ASP zamontowano podstawkę pod ewentualną późniejszą rozbudowę. Zabieg ten kosztuje ok. 250 złotych. Szczęśliwcom, których na to stać przypominam, że nabytą kostkę trzeba nie tylko włożyć w podstawkę, ale zdjąć również zworki z bolców oznaczonych IFSD i APSD. Tutaj mała dygresja. Dawno temu jeszcze do Sound Blastera 1.5 oferowane były opcjonalne układy CMS. Okazało się że można było po dzień dzisiejszy spokojnie przejść wszystkie gry bez nich i zaoszczędzić sobie niemałe jak na owe czasy pieniądze. Podobnie rzecz się ma z rozszerzeniem o procesor dźwięku. Nikt dzisiaj nie może zagwarantować, że gry będą wykorzystywały możliwości układów ASP.



Co nowego?

Po pierwsze jest wspomniany już interfejs IDE do czytników CD, dzięki któremu możemy podpiąć do komputera napęd CD-ROM typu ATAPI. O standardzie Enhanced IDE rozpisałem się w poprzednim numerze przy okazji kart Sound Blaster 16, zainteresowanych odsyłam więc do odpowiedniego akapitu. Szerzej o urządzeniach ATA i ATAPI napiszę wkrótce.

Po wtóre przybyły dwa nowe złącza:

SPDIF Connector – interfejs do przesyłania cyfrowych danych audio od jednego urządzenia nagrywającego do drugiego, pozwalający na wierne zachowanie przesyłanego sygnału. Złącze umożliwia podłączenie sygnału karty dźwiękowej do urządzeń nagrywających dysponujących wejściem SPDIF, np. Sony czy Phillips.

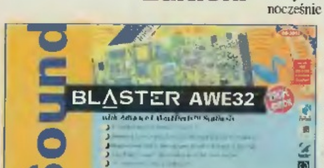
Audio Extension Connector – pozwala na dołączenie do AWE32 Value innych kart audio i video.

Podobnie jak w normalnym AWE można puścić sygnał przeznaczony na buczek w komputerze do głośników dołączonych do karty dźwiękowej. W tym celu należy odpowiedni kabel wpiąć do wejścia PC Speaker Connector.

Podsumowanie

Wczesna wersja AWE była wydana w dużym pośpiechu, dlatego kilku rzeczy w niej brakowało. Program DIAGNOSE nie sprawdzał pamięci RAM karty, nie było w ogóle oprogramowania do obsługi banków brzmień. Obecnie nie ma tych kłopotów. Wydano program Vienna, rozpoczęła się dystrybucja profesjonalnych brzmień instrumentów, itd. Zarówno zwykły AWE 32 jak i Value Edition są już wydawane jako dojrzałe, w pełni funkcjonalne pakiety. Wśród graczy ze względu na niższą cenę i gamę możliwości więcej zwolenników zdobędzie ten drugi. Bo jeśli chodzi tylko o granie, AWE 32 Value Edition to rozsądna inwestycja.

Jacek Marczewski



Dystrybutor:
Stratus, 62-081 Przeźmierowo k/Poznania, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, fax (0-61) 14-22-94
Cena: $241 + VAT (ok. 705 zł)

Sound Blaster AWE32 Value

Zalety:
- niższa cena
- możliwości zbliżone do standardowego AWE 32
- interfejs IDE

Wady:
- mało pamięci
- brak procesora ASP

W pudełku:
- karta Sound Blaster AWE 32 VE
- kabel RCA
- 5 dyskietek 3,5" z oprogramowaniem pod DOS i Windows
- 3 podręczniki użytkownika

Przywykliśmy już do produktów serii Blaster, wykreowanej przez skośnookich inżynierów z firmy Creative Labs. Nikogo nie dziwi Phone Blaster, 3DO Blaster czy ostatni kombajn trójwymiarowej grafiki 3D Blaster. Wave Blaster jest bardzo nietypowym członkiem tej rodziny. Po pierwsze nie jest w ogóle kartą rozszerzeń do jakich przywykliśmy.

Wave Blaster 2

Instalacja

Wave Blaster 2 zadziwia swoimi małymi rozmiarami, brakiem jakichkolwiek zworek oraz rzędu charakterystycznych styków. Włożenie Wave Blastera 2 do komputera odbywa się w nietypowy sposób, ponieważ nie wkładamy go do wolnego slotu na płycie głównej, tylko dołączamy do złącza MIDI Extension Connector na posiadanej karcie dźwiękowej. Do zamocowania modułu służą trzy plastikowe bolce, które wtyka się w otwory umieszczone w obu płytkach drukowanych. Cała konstrukcja jest na tyle wąska, że bez problemów zmieści się na płycie, nawet jeśli po bokach mamy już inne karty peryferyjne. Egzemplarz redakcyjny testowany był z kartą Sound Blaster 16 PRO ASP.



Program instalujący pozwala obsłużyć WB 2 wpiętego zarówno do oryginalnego Sound Blastera, jak i kart innych producentów z odpowiednim złączem. Dla tych ostatnich dołączono program do odgrywania, który ci pierwsi mają już w swoim zestawie. Producent zastrzega, że mogą być kłopoty w grach obsługujących starego Wave Blastera, objawiające się dziwnym brzmieniem niektórych instrumentów. Rozwiązuje je się ręcznym ustawieniem trybu pracy na MT-32 załączonym programem WB2MODE.

Możliwości

Nietrudno wyobrazić sobie o czym myśli człowiek, który dopiero co „szarpnął się" na Wave Blastera 2 – co potrafi ten sprzęt? Serce karty, syntezator EMU8000 zapewnia obsługę 16 kanałów MIDI. Każdy z nich może odgrywać zmienną ilość nut na wybranym instrumencie. W sumie Wave Blaster 2 dźwiga 32-nutową polifonię, co pozwala na odtwarzanie nawet bardzo akomplikowanych utworów muzycznych. W 2 MB pamięci stałej ROM zapisano 128 brzmień instrumentów oraz 10 zestawów perkusyjnych. Dają one bardzo realistyczny efekt, który można jeszcze retuszować poprzez nałożenie różnych efektów specjalnych i modyfikowanie charakterystyk instrumentów. Omówimy wszystko po kolei.

MIDI

MIDI jest międzynarodowym standardem sprzętowym i programowym, dzięki któremu możliwe jest połączenie ze sobą elektronicznych instrumentów muzycznych z komputerami, mimo że oba elementy pochodzą od różnych producentów. Standard opisuje też protokół komunikacji, czyli sposoby przesyłania danych między nimi.

Wave Blaster 2 inkorporuje trzy tryby pracy syntezatora: General Midi (GM), General Standard (GS), Milti-Timbral 32 (MT-32). W praktyce oznacza to, że może odgrywać utwory zakodowane w tych standardach. Format MIDI jest dużo bardziej wydajny od zwykłego zapisu cyfrowego. Na przykład kilkunastominutowy utwór mieści się w 30 KB pliku MIDI, podczas gdy 30 sekund muzyki digitalizowanej zajmie kilka megabajtów!

Efekty

Wave Blaster 2 pozwala odgrywać pliki MIDI wykorzystując trzy różne efekty dźwiękowe:

– REVERB zmienia sposób rozbrzmiewania muzyki, symulując zmianę sposobu odbijania się fali dźwiękowej. Można w ten sposób oddać wrażenie np. słuchania koncertu w hali. Dostępnych jest pięć wariacji: Room, Hall, Plate, Delay, Panning Delay.

– CHORUS ożywia i wzbogaca dźwięk instrumentów. Celem jego jest oddanie pełni i dźwięku charakterystycznych dla muzyki wykonywanej przez orkiestrę symfoniczną. Możliwe jest pięć wariacji chorusa: Chorus, Feedback Chorus, Flanger, Short Delay, Short Delay (Feedback).

– QSOUND poszerza przestrzenny zakres odgrywanej muzyki w przeciwieństwie do zwykłego stereo, które pozwala poruszać źródło dźwięku tylko w jednej płaszczyźnie. Qsound może umieścić źródło dźwięku w dowolnym miejscu w 180-stopniowym wycinku sfery przed słuchaczem.

Obwiednie

Osoby poważnie zajmujące się tworzeniem muzyki mogą zmieniać charakterystyki poszczególnych instrumentów, by dopasować je do swoich upodobań lub po prostu osiągnąć lepsze brzmienie. Osiąga się to przez modelowanie tzw. envelope, którą określają takie parametry jak opóźnienie, narastanie, podtrzymanie, itd. Przykładowo, niektóre prawdziwe instrumenty dęte za pierwszym razem dają wyższy dźwięk. Można to zasymulować dobierając małe wartości attack i decay. Dalsze możliwości otwiera manipulowanie filtrami i oscylatorami niskiej częstotliwości samego syntezatora EMU8000, ale są to rzeczy wymagające pewnego przygotowania teoretycznego. Ale warto o tym wiedzieć, nawet jeśli nie będzie się z tego korzystać.

Podsumowanie

Połączenie Sound Blaster 16 z Wave Blaster II daje porównywalne możliwości do najnowszej karty Creative Labs, SB AWE 32 – górną poprzeczkę standardu dźwięku na dzisiaj. Z kolei podłączenie Wave Blastera do AWE 32 daje zupełnie nową jakość. Na Zachodzie są już dostępne wzbogacone wersje gier Doom, Heretic, Descent, Warcraft i innych, wyciskających siódme poty z takiego diabelskiego tandemu. Jeśli te sygnały przerodzą się w trend na rynku, będziemy świadkami powstania standardu jutra.

Jacek Marczewski

Wave Blaster II

Zalety:
- syntezator nowej generacji EMU8000
- 16 kanałów MIDI, 32 nutowa polifonia
- efekty Reverb, Chorus, QSound
- tryby GM, GS, MT-32
- możliwa zmiana charakterystyk instrumentów
- dobra dokumentacja

Wady:
- próbki zapisane są w pamięci stałej

W pudełku:
- karta Wave Blaster II
- kabel MIDI
- 2 podręczniki użytkownika
- 2 dyskietki 3,5" z oprogramowaniem pod Dos i Windows

Dystrybutor::
Stratus, 62-081 Przeźmierowo k/Poznania, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, fax (0-61) 14-22-94
Cena: $178 + VAT (ok. 521 zł)





Niejedna osoba chciałaby mieć w domu pianino, syntezator i gitarę elektryczną. Zamiast wydawać pieniądze na prawdziwe instrumenty, można zakupić ich brzmienie. Resztę zrobi komputer wyposażony w SB AWE 32 z odpowiednim oprogramowaniem.

Sound Fonty

Nowością na rynku przeznaczoną dla osób tworzących muzykę są profesjonalne SoundFonty firmy Emu. Obecnie w ofercie znajduje się siedem dyskietek:

- Rock Instruments
- Haunt Fonts
- Woodwinds
- 7Foot Grand Piano
- B3 Organ
- 9Foot Grand Piano
- World Instruments

Dystrybutor zapewnia, że co miesiąc pojawiać się będą nowe zestawy brzmień, a w przyszłości zapowiadane są wydania kompaktowe.

Co to takiego?

Na każdej dyskietce znajduje się plik z rozszerzeniem .SBK, który zawiera brzmienia kilku instrumentów, na przykład w zestawie Rock Instruments są różne rodzaje gitar i perkusji rockowych. Najmniejszy SoundFont ma 336 KB, większość waha się między 500 KB – 1 MB. Oczywiście żeby załadować te większe, trzeba mieć w swoim AWE 32 wystarczającą ilość pamięci.

Instalacja

Przesłuchanie banków brzmień jest za pierwszym razem dosyć karkołomne. Proces jest złożony i niestety różni się od tego, opisanego na dyskietkach. Żeby wykorzystać zakupione SoundFonty należy mieć sekwencer MIDI, najlepiej Cakewalk Apprentice dostarczany wraz z Sound Blasterem. Żeby załadować SoundFont do pamięci karty:

1) skopiuj zawartość dyskietki z SoundFontem do katalogu \SB16\SFBANK

2) w Windows otwórz „AWE32 Control Panel" i jako typ Synth Bank wybierz General Midi. Fabrycznie jest tu ustawiony General Standard, zawierający rozszerzone zestawy instrumentów, zajmujące całą dostępną pamięć RAM. Potwierdź wybór przyciskiem z napisem Set.

3) wciśnij jedną ze strzałek obok User Bank. Pojawi się okienko ze spisem plików. Ustaw User Bank na 1. Przejdź do katalogu \SB16\SFBANK i wybierz przekopiowany plik z rozszerzeniem .SBK. Potwierdź wciskając Set, wyjdź przy pomocy Quit.

SoundFont znalazł się w pamięci. Żeby go przesłuchać uruchom Cakewalk i załaduj plik testfile.wrk z katalogu \SB16\SFBANK. Jeśli odegrasz go, usłyszysz instrument z zestawu General Midi. Aby przełączyć się na User Bank i usłyszeć instrument należy:

4) kliknij podwójnie na pole Port ścieżki pierwszej. Pojawi się okno Track Parameters Box. Wybierz kanał 1 a następnie kliknij na Configure. Wybierz z listy pozycję 1..128 i wciśnij OK. Ustaw numer patcha na 1.

5) w dowolnym miejscu ścieżki 1 wciśnij i przytrzymaj prawy klawisz myszy. Z menu wybierz Event List. Wciśnij insert co spowoduje dodanie do początku listy nową linię.

6) najedź na pole Kind w pierwszej linii. Zmień z Note na Controller i wciśnij OK. W polu Values pierwsza ustaw pierwszą liczbę na 0 drugą na 1. Tu małe wyjaśnienie: 0 jest instrukcją zmiany banku, a 1 określa że chcemy wybrać pierwszy User Bank.

Warto było się trochę pomęczyć. Jeśli wciśniesz play, usłyszysz wszystkie nuty zagrane na instrumencie. Możesz też przytrzymać prawy przycisk myszy na ścieżce pierwszej i wybrać Roll Piano. Pojawi się klawiatura, dzięki której możesz zagrać na swoim nowym instrumencie. Niezły ubaw jest przy podmienianiu instrumentów w gotowych kawałkach MIDI.

Podsumowanie

Mimo, że o wiele tańsza od prawdziwych instrumentów, cena Sound Fontów jest porównywalna z wydatkiem przeznaczanym na grę komputerową. Jeśli chcesz się tylko pobawić, lepiej kup sobie kolejną grę. Jeśli natomiast od czasu do czasu grywasz albo masz dołączany do komputera syntezator, słowem zajmujesz się choć trochę muzyką, nie będziesz żałował.

Jacek Marczewski

Dystrybutor::
Stratus, 62-081 Przeźmierowo k/Poznania, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, fax (0-61) 14-22-94
Cena: $33 + VAT za sztukę (ok. 96 zł)



Edukacja może być naprawdę ciekawa. Wystarczy odpowiednie podejście i umiejętność zaciekawienia młodego człowieka.

3D Atlas

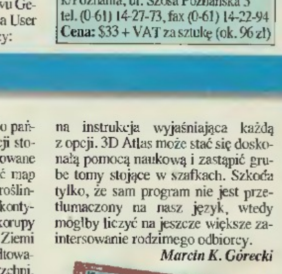
Z niezłym skutkiem potrafią to robić np. multimedialne encyklopedie, m.in. produkt firmy Electronic Arts pod nazwą 3D Atlas, który jest interaktywną mapą świata.

Atlas zrealizowany jest w nietypowej konwencji. Sercem programu są trzy trójwymiarowe mapy: fizyczna – pokazująca topografię Ziemi, polityczna, dzięki której widać podział na państwa oraz mapa środowiska naturalnego opracowana na podstawie tysięcy zdjęć satelitarnych. Pakiety informacji o państwach, ich powierzchni, populacji stolicy, języku itp. są zgrupowane w „pocztówki". Jest też dziewięć map uzupełniających: atmosferyczna, roślinności, dryfu kontynentów, skorupy ziemskiej, Ziemi nocą, ukształtowania powierzchni, wód, geologiczna oraz stref czasowych i pór roku.

Wędrówkę po świecie za pośrednictwem 3D Atlasu uprzyjemniają niecodzienne materiały, np. symulowane loty stworzone na podstawie zdjęć satelitarnych i danych o powierzchni ziemi, zdjęcia satelitarne sześciu największych miast z opcją zbliżeń, a także historie dotyczące jedenastu głównych plag światowych środowiska naturalnego.

Całość zrealizowana jest w bardzo przyjazny sposób, z bardzo wygodną obsługą. W pudełku znajduje się dokładna instrukcja wyjaśniająca każdą z opcji. 3D Atlas może stać się doskonałą pomocą naukową i zastąpić grube tomy stojące w szafkach. Szkoda tylko, że sam program nie jest przetłumaczony na nasz język, wtedy mógłby liczyć na jeszcze większe zainteresowanie rodzimego odbiorcy.

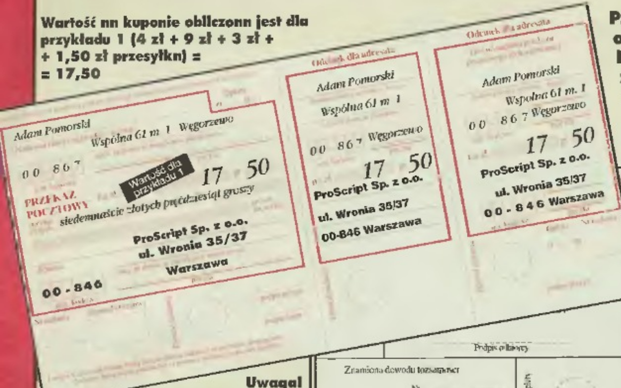
Marcin K. Górecki



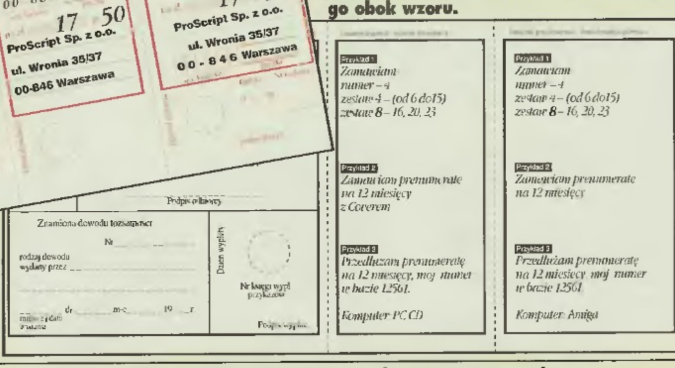
Dystrybutor::
IPS Computer Group,
62-081 Przeźmierowo
k/Poznania, ul. Szosa Poznańska 5
tel. (0-61) 14-27-73, fax (0-61) 14-22-94

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + + 1,50 zł przesyłka) = = 17,50



Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę oraz archiwalne numery SECRET SERVICE. Przed wypełnieniem prosimy zapoznać się z podanymi niżej warunkami. Prosimy o korzystanie z kuponów przekazów pocztowych dostępnych w Urzędach. Należy je bardzo starannie wypełnić wg podanego obok wzoru.



Uwaga! Przykład 1 – różne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 – osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę.
Prosimy zawsze podawać typ komputera oraz czy prenumerata ma być z Coverem.

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

*Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę odczytaną z odpowiedniej tabelki (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. Należy **KONIECZNIE ZAZNACZYĆ RODZAJ PRENUMERATY I TYP KOMPUTERA**.*

*W przypadku zamawiania archiwaliów **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.*

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji tylko telefonicznie, pod numerem (0-22) 6[illegible]-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

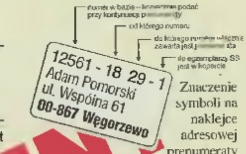
MOŻLIWE JEST RÓWNIEŻ ZAKUPIENIE ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37. I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Zamówienia należy składać <u>TYLKO do 15 dnia danego miesiąca.</u>

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień. Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.



Znaczenie symboli na naklejce adresowej prenumeraty

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

UWAGA! ŚWIĄTECZNE CENY ARCHIWALIÓW I PRENUMERATY

PRENUMERATA

Wprowadzona nowość pozwala na zaprenumerowanie numerów z coverdyskietką albo bez. Prenumerata „bez dyskietki" może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Prenumerata „z dyskietką" może zostać zawarta tylko na 12 numerów, przy czym redakcja gwarantuje, że cover pojawi się co najmniej sześć razy w ciągu roku. Zastrzegamy się, że cover będzie częściej na PC. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania. Dotychczasowi prenumeratorzy nie muszą nic dopłacać. Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty „bez coveru"

3 miesiące	–	9,00 zł
6 miesięcy	–	19,00 zł
9 miesięcy	–	29,00 zł
12 miesięcy	–	39,00 zł

cena prenumeraty „z coverem"

12 miesięcy – 49,60 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, <u>koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki</u>, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
4	4,00 zł	14	1,00 zł	23	1,60 zł
6	30 gr	15	1,00 zł	24	1,60 zł
[illegible]	80 gr	16	1,40 zł	25	1,60 zł
8	1,00 zł	17	1,40 zł	26	1,60 zł
9	1,00 zł	18	1,40 zł	27	1,60 zł
10	1,00 zł	19	1,40 zł	28	1,60 zł
12	1,00 zł	20	1,40 zł		
11	1,00 zł	21	1,40 zł		
13	1,00 zł	22	1,60 zł		

W ZESTAWACH TANIEJ: / **CENY ŚWIĄTECZNE**

			koszty przesyłki
zestaw 1 (całość: od 6 do 28)	–	16,00 zł	+ 3,00 zł
zestaw 2 (rocznik 1994)	–	7,50 zł	+ 1,50 zł
zestaw 3 (od 6 do 7)	–	1,30 zł	+ 0,80 zł
zestaw 4 (od 6 do 15)	–	9,00 zł	+ 1,20 zł
zestaw 5 (od 8 do 15)	–	7,50 zł	+ 1,20 zł
zestaw 6 (od 16 do 28)	–	10,00 zł	+ 1,50 zł
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 25)	–	1,50 zł	+ 0,60 zł
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 25)	–	2,30 zł	+ 1,00 zł
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 25)	–	3,00 zł	+ 1,00 zł

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt. – 80 gr.
za 2 szt. – 80 gr.
od 3 do 5 szt. – 1 zł
od 6 do 10 szt. – 1,20 zł
od 11 do 15 szt – 1,50 zł
powyżej 16 szt – 3,00 zł

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 **Bydgoszcz**
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 **Częstochowa**
tel. (0-34) 61-41-46

LANSER
ul. Skrzydlata 1a
Elbląg
tel. (0-50) 33-93-65

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 **Gdańsk**
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 **Katowice**
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 **Poznań**
tel. (0-61) 52-59-83

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 **Siedlce**
tel./fax (0-25) 252-26

TECHLAND
Parczew 105
63-405 **Sieroszewice**
tel. (0-64) 34-78-13

BIG
ul. Lotników 6
70-414 **Szczecin**
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 **Tarnobrzeg**
tel./fax (0-15) 23-16-88

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 **Warszawa**
tel./fax (0-22) 10-69-58

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 **Warszawa**
tel. (0-22) 27-87-73

DISCOMP
ul. Sady Żoliborskie 13a
01-722 **Warszawa**
tel. (0-61) 52-59-83

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, **Warszawa**
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kiaczki 4/1, 51-151 **Wrocław**
tel./fax (0-71) 25-24-58

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03, (0-22) 25-82-02
tel. (0-22) 25-71-51, fax (0-22) 612-39-06
Czynne 7 dni w tygodniu 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18
Czynne poniedziałek – piątek w godz. 9⁰⁰ – 20⁰⁰
Sobota-Niedziela w godz. 10⁰⁰ – 16⁰⁰

fragment naszej oferty

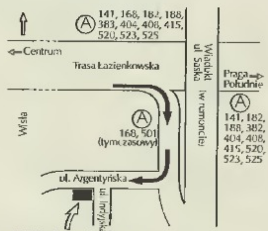
GRY:	
5ft Ten Pak Vol. #4 (10xCD)	159
Battle Beast	149
Battle Isle 2	119
Battle Isle 3 (2xCD)	169
Crime Patrol (polska instr.)	99
Crime Patrol 2:Drug Wars (polska instr.)	99
Command & Conquer	146
Crusader No Remorse	179
Cyberia (polska instrukcja)	99
Descent (polska instrukcja)	129
Dr. Drago MadCap Chase + game pad	129
Dungeon Master 2 (polska instrukcja)	139
Flight Unlimited	179
FX Fighter	169
Game Gun (polska instrukcja)	189
Hexen	189
Kingdom The Far Reaches	139
Last Bounty Hunter (polska instr.+plakat)	99
Mega Pak vol. 3 (12xCD)	149
Mega Pak vol. 4 (polska instr., 11xCD)	169
Mortal Kombat 3 (polska instrukcja)	189
NBA Jam (polska instrukcja)	169
Need for Speed (polska instrukcja)	134
Perfect General 2	119
Phantasmagoria (polska instr., 7xCD)	165
Primal Rage (polska instrukcja)	119
Skins Golf - Game at Bighorn	129
Solitaire Deluxe	159
Space Pirates (polska instr.)	99
Stonekeep (polska instrukcja)	wkrótce
Tekwar	189
Titan's Legacy (2xCD)	95
Under a Killing Moon (4xCD)	159
Virtual Pool	159
WarCraft Orcs & Humans	159
WarCraft 2	wkrótce
Who shoot Johnny Rock? (pl. instr.)	69
PROGRAMY:	
3D Atlas	146
American Concise Encyclopedia	99
Chadwick & Sneaky Egg Thief	149
Chopin 'Życie Twórcy' (produkt polski)	119
DK: Encyclopedia of Nature	189
DK: Encyclopedia of Science	189
DK: Encyclopedia of Sex	wkrótce
DK: History of the World	189
DK: Incredible Cross-Sections Stowaway!	139
DK: My First Incredible, Amazing Dict.	139
DK: P.B. Bear's Birthday Party	139
DK: The Ultimate Human Body	189
DK: The Way Things Work	189
DK: World Reference Atlas	259
Euro Plus+ jeden poziom (produkt polski)	249
Euro Plus+ Pro Pack (produkt polski)	498
Rysunki z „NIE"	39,85

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy



CDProjekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już są!
...Hexen 189 zł
...Battle Isle 3 (2xCD) 169 zł
...NBA Jam 169 zł
...MegaPak 4 (11xCD) 169 zł
... Dungeon Master 2 139 zł

...wkrótce...
... Stonekeep
... Warcraft 2
...11th Hour

Wyłączny dystrybutor: American Laser Games, QQP Quantum Quality Productions, Blue Byte

Autoryzowany dystrybutor: GT Interactive, DK Dorling Kindersley, Interplay

ŚWIAT MULTIMEDIÓW

Karty dźwiękowe i VIDEO

SOUND BLASTER

Czytniki CD-ROM

IDE/ATAPI

Głośniki aktywne

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE

– do pracy, nauki i wspaniałej rozrywki

UWAGA!!!

Oferta specjalna: pakiet multimedialny złożony z karty SB 16 CSP, CD-ROM'u (Quad Speed), głośników, mikrofonu i mnóstwa oprogramowania na płytach CD:
encyklopedie, gry, programy edukacyjne i biurowe
(patrz CHIP 7/95)

ANPA

ANPA s.c. Biuro handlowe
02-515 Warszawa, ul. Puławska 1a/6
tel./fax (0-22) 49-79-36

Sound Blaster jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Creative Labs i został użyty w celach informacyjnych.

Chcesz coś zmienić w swoim komputerze? Nie odpowiada Ci konfiguracja? Chcesz coś dodać, coś ująć, coś wymienić? Nic bardziej prostszego.No tak, kłopoty z transportem, a do najbliższej firmy świadczącej tego typu usługi szmat drogi!
A może po prostu nie chcesz narazić bądź co bądź delikatnego sprzętu na uszkodzenia jakie mogą przytrafić się podczas podróży?

NIE MARTW SIĘ
FIRMA

MULTISERWIS

to wszechstronne

MODERNIZACJE KOMPUTERÓW

PC 286,386 i 486

Wymieniamy lub montujemy podzespoły:
płyty główne, procesory, pamięci, hard dyski, karty graficzne,kontrolery,itp.
Montujemy CD-ROM'y i karty muzyczne.
Na zakupione części dajemy 12-miesięczną gwarancję.
Służymy fachową pomocą.
Skupujemy używane części, także ta pochodzące z wymiany.
Nie musisz się martwić, co zrobisz ze starymi podzespołami, zaoferujemy Ci korzystne ceny!!!
A to wszystko na miejscu, bezpośrednio u Ciebie zainstaluje wykwalfikowany personel.
DZIAŁAMY NA TERENIE CAŁEJ POLSKI !!!

SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KOMPUTERÓW AMIGA

po rewelacyjnie niskich cenach!!!
zapewniamy serwis i półroczną gwarancję na używany sprzęt,

AMIGA 500	450 zł	AMIGA 600	550 zł
AMIGA 1200	1050 zł	AMIGA CD32	500 zł

Jeśli chcesz zasięgnąć bardziej szczegółowej informacji zadzwoń do nas, odpowiemy na każde pytanie.
pon.-pt. w godz. 11-18
(0-22) 672 14 96 lub (0-22) 36 88 11

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Wesołych Świąt i Do Siego Roku życzymy wszystkim naszym obecnym i przyszłym Klientom!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZACZNACZONE GRY

.... (imię i nazwisko)

.... (dokładny adres – z kodem)

.... (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

zł, gr

- ☐ 3 HITY 59,50
- ☐ 3D POOL 14,60
- ☐ ACTION FIGHTER 14,60
- ☐ ALFRED CHICKEN A500 29,20
- ☐ ALFRED CHICKEN A1200 29,20
- ☐ ALIEN BREED 35,30
- ☐ ALIEN BR. TOWER AS. A+A1200 59,00
- ☐ **ALIEN BREED 3D A1200 113,00**
- ☐ ALL TERRAIN RACING 71,00
- ☐ APIDYA 28,00
- ☐ ARCADE POOL 32,90
- ☐ ASSASSIN 28,00
- ☐ BANSHEE A1200 52,00
- ☐ BARBARIAN 14,50
- ☐ BATTLESTORM 19,00
- ☐ BIONIC COMMANDO 14 60
- ☐ BODY BLOWS GAL. A1200 79,50
- ☐ BRIDES OF DRACULA 21,90
- ☐ **BRUTAL FOOTBALL A500 29,50**
- ☐ **BRUTAL FOOTBALL A1200 29,50**
- ☐ BUDOKAN 18,30
- ☐ BURNTIME 39,50
- ☐ CADAVER 24,40
- ☐ CALIFORNIA GAMES 2 14,60
- ☐ CAMPAIGN 2 87,00
- ☐ CANNON FODDER 2 59,00
- ☐ CARRIER COMMAND 14,60
- ☐ CO DO GROSZA 25,00
- ☐ COLONEL'S BEQUEST 24,40
- ☐ **COLONIZATION A500 85,40**
- ☐ **COLONIZATION A1200 85,40**
- ☐ CRAZY CARS 2 19,00
- ☐ CRUISE FOR A CORPSE 24,40
- ☐ CRYSTAL DRAGON 50,00
- ☐ CRYSTALS OF ARBOREA 24,00
- ☐ **CYBERFORCE 29,00**
- ☐ CYTADELA 39,00
- ☐ DAN WILDER 21,00
- ☐ DANGEROUS STREETS 28,00
- ☐ DAWN PATROL 89,00
- ☐ DEMON BLUE 17,00
- ☐ DESERT STRIKE 24,40
- ☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA 30,00
- ☐ DRACULA 18,30
- ☐ DRAGONSTONE 51,00
- ☐ DREAMWEB A500 89,00
- ☐ DREAMWEB A1200 89,00
- ☐ DUNGEON MASTER 18,30
- ☐ EKSPERYMENT DELFIN 34,00
- ☐ EPIC 24,00
- ☐ EUROSOCCER 26,00
- ☐ F17 CHALLENGE 39,00
- ☐ F-19 18,30
- ☐ FANTASTIC DIZZY 32,90
- ☐ **FEARS A1200 58,00**
- ☐ FIELDS OF GLORY A500 61,00
- ☐ FIELDS OF GLORY A1200 61,00
- ☐ FLIGHT OF THE INTRUDER 26,80
- ☐ FRANKO CRAZY REVENGE 23,50
- ☐ FURRY OF THE FURRIES 52,40
- ☐ FUTURE WARS 24,40
- ☐ **GATE 2 FREEDOM 29,50**
- ☐ GENESIA 52,40
- ☐ **GLOOM A1200 56,00**
- ☐ **GUARDIAN A1200 32,00**
- ☐ GUNSHIP 2000 30,50
- ☐ **HEIMDALL 2 A500 47,00**
- ☐ **HEIMDALL 2 A1200 56,00**
- ☐ **HIGH SEAS TRADER A1200 51,20**
- ☐ **HI-SŁOWNIK Ang-Pol. Pol-Ang 21,90**
- ☐ HIRED GUNS 46,30
- ☐ HUMANS 2 30,50
- ☐ IMPOSSIBLE MISSION 2 14,60
- ☐ INDIANA JONES ACTION 14,60
- ☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT 32,90
- ☐ ISHAR 2 37,00
- ☐ JAGUAR XJ220 24,00
- ☐ **JAMES POND 3 A1200 30,00**
- ☐ JURAJSKI SEN 21,00
- ☐ K240 61,00
- ☐ KAJKO I KOKOSZ 37,00
- ☐ KING'S QUEST 1 30,50
- ☐ KING'S TABLE 63,00
- ☐ KINGMAKER 61,00
- ☐ KNIGHTS OF THE SKY 24,00
- ☐ KRĘTACZ 14,00
- ☐ LAMBORGHINI 39,00
- ☐ LEGENDS OF VALOUR 24,40
- ☐ LIGA POLSKA MANAGER 19,00
- ☐ **LIGA POLSKA MANAGER'96 39,00**
- ☐ LINKS – GOLF 18,30
- ☐ **LOST IN MINE 30,00**
- ☐ MAGICZNA KSIĘGA 24,00
- ☐ MANCHESTER UNITED PLC 36,00
- ☐ MEAN ARENAS 21,90
- ☐ MENTOR 35,00
- ☐ **METAL KOMBAT 39,50**
- ☐ METAL MUTANT 24,00
- ☐ MIDWINTER 2 24,40
- ☐ MISJA HAROLDA 50,00
- ☐ NEW WRLDS LEMMINGS A1200 85,40
- ☐ **NOVAPAINT 36,60**
- ☐ OPERATION HARRIER 14,80
- ☐ OPERATION STEALTH 24,40
- ☐ OSCAR A500 25,60
- ☐ OSCAR A1200 28,00
- ☐ OVERDRIVE 24,40
- ☐ **PECHOWY PREZENT 29,50**
- ☐ **PINKIE 30,00**
- ☐ POLE WALKI 21,00
- ☐ **POLTERGEIST 29,50**
- ☐ PROJECT BATTLEFIELD 26,00
- ☐ RALLY CH. A500+, A600, A1200 42,00
- ☐ RICK DANGEROUS 1 14,60
- ☐ RICK DANGEROUS 2 14,60
- ☐ RISKY WOODS 18,30
- ☐ ROAD RASH 18,30
- ☐ ROADKILL A1200 32,90
- ☐ ROBINSON'S REQUIEM A500 52,00
- ☐ ROBINSON'S REQ A1200 58,00
- ☐ ROBOCOD 14,60
- ☐ ROOSTER 14,00
- ☐ ROOSTER 2 18,00
- ☐ **SABRE TEAM A500 39,00**
- ☐ **SABRE TEAM A1200 40,00**
- ☐ SEEK AND DESTROY 89,00
- ☐ SHADOWLANDS 18,30
- ☐ **SKELETON KREW A1200 39,50**
- ☐ SOCCER KID A500 41,00
- ☐ SOCCER KID A1200 47,00
- ☐ SOCCER SUPERSTARS A500 69,50
- ☐ SOCCER SUPERSTARS A1200 69,50
- ☐ SPACE QUEST 1 30,50
- ☐ SPEEDWAY MANAGER 2 23,00
- ☐ STARBLADE 24,00
- ☐ STORM MASTER 28,00
- ☐ STREET FIGHTER 14,60
- ☐ STUNT CAR RACER 14,60
- ☐ **SUPER SKIDMARKS A+A1200 40,00**
- ☐ SUPER STARDUST A1200 79,90
- ☐ SURF NINJAS A1200 28,00
- ☐ TAEKWONDO MASTER A1200 28,00
- ☐ THE GAMES 24,00
- ☐ THEME PARK A500 79,00
- ☐ THEME PARK A1200 79,00
- ☐ TORNADO A500 54,90
- ☐ TORNADO A1200 57,30
- ☐ TOTAL CARNAGE A1200 21,90
- ☐ **TRAPS & TREASURES 29,50**
- ☐ TROLLS A500 23,10
- ☐ TROLLS A1200 25,80
- ☐ UFO ENEMY UNKNOWN A1200 67,00
- ☐ **UNIVERSE 47,90**
- ☐ URIDIUM 2 A+A1200 39,00
- ☐ UTOPIA 30,50
- ☐ **VITAL LIGHT 30,50**
- ☐ **WILD CUP SOCCER 30,50**
- ☐ WINTER SUPERSPORTS 23,10
- ☐ **WISIELEC 19,50**
- ☐ **WIZKID 24,00**
- ☐ WOLFCHILD 19,00
- ☐ WORLD CUP YEAR 94 (4 gry) 76,80
- ☐ WORLDS OF LEGEND 46,3
- ☐ XENON 2 14,6
- ☐ ZEEWOLF 65,0
- ☐ ZOOL 36,6
- ☐ ZOOL 2 A1200 43,3

CD32

zł, g

- ☐ **ALIEN BREED 3D 117,0**
- ☐ ALIEN BREED TOWER ASSAULT 81,0
- ☐ ALL TERRAIN RACING 74,0
- ☐ ARCADE POOL 52,4
- ☐ BIG 6 (6 GIER) 61,0
- ☐ **BUBBA & STIX 18,0**
- ☐ **CHAOS ENGINE 45,0**
- ☐ **CHUCK ROCK 1 18,0**
- ☐ **CHUCK ROCK 2 18,0**
- ☐ DANGEROUS STREETS 46,0
- ☐ DRAGONSTONE 50,0
- ☐ **FEARS 71,0**
- ☐ **FIRE AND ICE 45,0**
- ☐ FLY HARDER 50,0
- ☐ **GLOOM 71,0**
- ☐ **GLOOM 2 71,0**
- ☐ **GUARDIAN 45,0**
- ☐ **KID CHAOS 39,0**
- ☐ KINGPIN 51,2
- ☐ OVERKILL + LUNAR COMM. 25,0
- ☐ **PREMIERE 16,0**
- ☐ RISE OF THE ROBOTS 95,0
- ☐ **ROADKILL 60,0**
- ☐ **SENSIBLE SOCCER 42,**
- ☐ **SKELETON KREW 39,**
- ☐ SOCCER SUPERSTARS 58,
- ☐ SUPER SKIDMARKS 68,
- ☐ SUPER STARDUST 79,
- ☐ SUPERFROG 37,
- ☐ SURF NINJAS 46,
- ☐ TROLLS 46,
- ☐ UNIVERSE 62,
- ☐ **VITAL LIGHT 24,**
- ☐ **WHIZZ 58,**

CLOCK SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Mamy zaszczyt powiadomić Państwa o otwarciu od 01.12.95 pierwszego w Polsce Klubu Użytkowników Licencjonowanego Oprogramowania.

WARUNKI UCZESTNICTWA :

Do klubu może przystąpić każdy posiadacz komputera,który preferuje oprogramowanie licencjonowane. Członkowstwo w klubie jest bezpłatne.
Wszystkie zakupy w SC są sumowane
Po przekroczeniu pierwszego progu, klubowicz otrzymuje kartę członkowską.
Są trzy rodzaje kart

karta BIAŁA 5 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 400 zł

karta SREBRNA 10 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 800 zł.

karta ZŁOTA 15 % rabatu
Aby ją otrzymać trzeba dokonać zakupów powyżej 1200 zł.

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

Posiadacze kart członkowskich uzyskują :
- **wysokie rabaty na płyty CD-ROM**
- **aktualną ofertę programową na początku każdego miesiąca.**
- **materiały reklamowe (plakaty,prospekty itp.)**
- **telefoniczną pomoc techniczną**

Każdego miesiąca wśród członków SC odbywać się będzie losowanie nowości.
Listy zwycięzców będą publikowane na łamach TOP SECRET

W/w warunki odnoszą się do sprzedaży wysyłkowej oraz do sprzedaży detalicznej w naszych sklepach.
Wszyscy klubowicze otrzymują przesyłkę bezpłatnie

ZAPOWIEDZI GRUDZIEŃ (PC):

11TH HOUR
ALIEN ODYSSEY
ASCENDANCY
COMANCHE VS WEREWOLF
CYBERMAGE
DEMOLITION DERBY
F1 GRAND PRIX 2
FIFA SOCCER 96
FIGHTER DUEL
HEART OF DARKNESS
INDY CAR RACING 2
MACHIAVELLI
MEGAPACK 4
MORTAL COIL
RESURRECTION (CYBERIA 2)
RING CYCLE
ROAD WARRIOR
SCREAMER
TILT
TOP GUN
WING COMANDER 4

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-180 tytułów CD ROM PC Shareware

-40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.:
3D ATLAS :146 zł
GROLIER ENC. 95 :69 zł
ANIMALS ZOO 46 zł
AUTO ALMAN. 95 :73 zł
MS ENCARTA 95 : 149 zł

-50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

CD-ROM IBM PC , AMIGA CD32 AMIGA CDTV , A570 JAGUAR , SONY

IBM PC wybrane tytuły:

Tytuł		Cena
10 PAK COLLECTOR'S EDITION 5TH	10CD	160 zł
10 PAK VOL.3	10CD	146
AL UNSER JR.ARCADE RACING		**79 zł**
ALONE IN THE DARK 3	B,P	97 zł
APACHE	B	179 zł
BATTLE BEAST	B	179 zł
BATTLE BUGS	B	97 zł
BATTLE ISLE 2	B	119 zł
BIG RED ADVENTURE	B,P	71 zł
BIOFORGE	B,P	110 zł
BLOODWINGS	**B,P**	**98 zł**
BUREAU 13	B,P	85 zł
CIVIL WAR	B,P	101 zł
COMBAT AIR PATROL	B,P	110 zł
COMMAND & CONQUER	**B,P**	**146 zł**
CRUSADER NO REMORSE	**B**	**169 zł**
CYBERIA	B	129 zł
CYBERWAR	4CD,B	169 zł
DARK FORCES	B	183 zł
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134 zł
DISCWORLD	B,P	104 zł
DOOMSDAY	B	50 zł
DRAGON LORE	2CD	85 zł
DRUG WARS	B,P	99 zł
ECSTATICA	B,P	79 zł
FADE TO BLACK	**B,P**	**134 zł**
FIFA 95	B,P	73 zł
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91 zł
FLIGHT UNLIMITED	B,P	183 zł
FULL TROTTLE	B,P	183 zł
FX FIGHTER	B	169 zł
GAME GUN	**B,P**	**189 zł**
HELL	B,P	104 zł
HI-OCTANE	B,P	134 zł
JAGGED ALIANCE	B	179 zł
KLIK & PLAY (versja PL)	B,P	110 zł
LITTLE BIG ADVENTURE	B,P	104 zł
LOST EDEN	B,P	134 zł
MACHWARRIOR	B	199 zł
MAGIC CARPET 2	**B,P**	**134 zł**
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	B,P	67 zł
MEGA PACK 3	12CD,B	150 zł
MEGARACE	B	46 zł
MORTAL KOMBAT 3	**B**	**189 zł**
NBA LIVE 95	B,P	85 zł
NEED FOR SPEED	**B,P**	**134 zł**
NHL HOCKEY '95	B,P	73 zł
NOCTROPOLICE	B,P	79 zł
NOVASTORM	B,P	70 zł
PERFECT GENERAL 2	B	119 zł
PHANTASMAGORIA	**B,P**	**164 zł**
PRISONER OF ICE	**B,P**	**128 zł**
PSYCHO PINBALL	B	169 zł
RETRIBUTION	B,P	91 zł
REVENLOFT 2		79 zł
SAVAGE WARRIORS		79 zł
SLIPSTREAM 5000	B,P	86 zł
SPACE QUEST 6	**B,P**	**108 zł**
STAR TREK	B,P	158 zł
STRIP POKER PRO	B,P	136 zł
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	B	97 zł
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	99 zł
THE LOST DYNASTY	B,P	146 zł
THE SCOTTISH OPEN	B,P	71 zł
UNDER A KILLING MOON	B,3CD	158 zł
US NAVY FIGHTERS	B,P	104 zł
VIRTUAL CHESS	B,P	136 zł
VIRTUAL POOL	B	158 zł
WING COMMANDER 3	B,P	183 zł
WINGS OF GLORY	B,P	104 zł
WITCHEVEN	B,P	169 zł
WOODRUFF	**B,P**	**98 zł**
WOLFPACK	B,P	81 zł

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

Tytuł		Cena
ALFRED CHICKEN		25 zł
ALIEN BREED 3D	**B,P**	**119 zł**
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	B,P	84 zł
ALL TERRAIN RACING	B,P	74 zł
ARCADE POOL	B,P	53 zł
BENEFACTOR	B	60 zł
BRIAN THE LION	B	45 zł
BUMP N BURN		83 zł
CANNON FODDER	B	90 zł
CASTLES 2		60 zł
D/GENERATION		25 zł
DARKSEED		59 zł
DEATH MASK	B	133 zł
DEFENDER OF THE CROWN 2		70 zł
TENNIS	B	58 zł
DRAGONSTONE	P	56 zł
FIEDLS OF GLORY	B	74 zł
FIRE & ICE		60 zł
FIRE FORCE		44 zł
FLINK		83 zł
FURY OF THE FURRIES		25 zł
GLOOM	P	73 zł
GOLD FISH	2CD	55 zł
GUARDIAN		46 zł
GUNSHIP 2000	B	140 zł
HEIMDALL 2	P	58 zł
HUMANS 1&2	B	70 zł
IMPOSSIBLE MISSION 2025	B	69 zł
JAMES POND 2		30 zł
JAMES POND 3	B	67 zł
JOHN BARNES	P	54 zł
JUNGLE STRIKE	B	90 zł
KID CHAOS	B	58 zł
LABIRYNT OF TIME	B	116 zł
LAMBORGHINI		40 zł
LAST NINJA 3		60 zł
LEMMINGS	B	60 zł
LIBERATION		50 zł
LITIL DIVIL	B	138 zł
LOST VIKINGS		55 zł
LOTUS		92 zł
MANCHESTER UNITED	B	83 zł
MICROCOSM	B	70 zł
NICK FALDO GOLF		63 zł
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.		79 zł
OUT TO LUNCH		25 zł
OVERKILL & LUNARC		25 zł
PGA EUROPEAN TOUR	B	120 zł
PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER		59 zł
PINBALL ILUSION	B	150 zł
PIRATES GOLD		115 zł
POWER DRIVE	**B**	**160 zł**
RISE OF THE ROBOTS	B	98 zł
ROAD KILL		51 zł
SENSIBLE SOCCER		52 zł
SHADOW FIGHTER		124 zł
SIMON THE SORCERER		65 zł
SKELETON KREW	P	52 zł
SOCCER SUPERSTARS	B,P	58 zł
STRIKER		55 zł
STRIPPOT	B	126 zł
SUBWAR 2050	B	95 zł
SUPER FROG	B,P	39 zł
SUPER MEMO PL	**B**	**80 zł**
SUPER SKIDMARKS		71 zł
SUPER STARDUST	B,P	79 zł
SYNDICATE+ALFRED CHICKEN	B	170 zł
THE CHAOS ENGINE		38 zł
THE CLUE		128 zł
THE GLOBAL AMIGA EXPERIENCE		90 zł
THE RYDER CUP	B	50 zł
THEME PARK	B	104 zł
TOP GEAR 2		119 zł
UFO	B	85 zł
UNIVERSE	P	62 zł
WHALES VOYAGE	P	46 zł
WHIZZ	B,P	58 zł
WILD CUP SOCCER	B	50 zł
ZOOL 2		68 zł

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

Tytuł		Cena
17 BIT COLECTION	2CD	105
17 BIT CONTYNUATION		49
17 BIT PHASE FOUR		72
AMIGA TOOLS		66
AMINET 7		50
AMINET 8		50
AMINET SET	4CD	141
AMOC CD PD 2		120
CD EXCHANGE 1		71
CD NETWORK		74
CDPD PL	**P**	**50**
DEMOMANIA		50
DZWIEKI I MODULY	P	50
EUROSCAN 1		50
GOLD FISH	2CD	55
MEETING PEARLS 1		39
MEETING PEARLS 2		39
MULTIMEDIA TOOLKIT		70
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	2CD	117
PANDORA		30
THE GLOBAL AMIGA EXPERIENCE		90
SCENA PL	**P**	**50**
SUPER MEMO PL	**B**	**86**

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM
(należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00):
(022) 35-42-65 lub (02) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

Wszystkie oferowane przez nas produkty posiadają gwarancję. W przypadku gdy płyta posiada wadę fabryczną koszty związane z wymianą ponosi firma CLOCK

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

Rondo Daszyńskiego
ul.Prosta
ul.Towarowa
ul.Pańska
JUPITER CENTRUM
PARKING
sklep CLOCK

SKLEP FIRMOWY

DH.JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48 wew.114

POSIADAMY W SPRZEDAŻY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE DOSTĘPNE W POLSCE * PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ I HURTOWĄ * ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PRZYŚLIJ ZAADRESOWANĄ KOPERTĘ ZWROTNĄ I INFORMACJE O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA * NAWIĄŻEMY WSPÓŁPRACĘ Z AUTORAMI GIER I DYSTRYBUTORAMI PROGRAMÓW * PRZY ZAMÓWIENIACH WYSYŁKOWYCH (LIST, TELEFON, FAX) NALEŻY DOLICZYĆ KOSZTY WYSYŁKI * ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU FIRMOWEGO W WARSZAWIE PRZY ULICY GEN. ABRAHAMA 4 OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00

PRZEDSTAWIONA OFERTA TO ZALEDWIE FRAGMENT TEGO CO POSIADAMY ...

MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

Tytuł	Opis	Cena
AIV NETWORKS	*ekonomiczna, hit!*	128.00
ACTION SOCCER	*piłka nożna*	Tel.
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	97.00
ASTERIX	*planszowo-przygodowa*	135.00
BC RACERS	*śmieszne wyścigi*	60.00
BIOFORGE	*przygodowa*	109.00
BUREAU 13	*przygodowa*	85.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	Tel.
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	135.00
COMANCHE	*symulacja*	61.00
COMAND & CONQUER	*2CD, hit!*	145.00
COMBAT AIR PATROL	*symulacyjne*	134.00
CRUSADER – NO REMOSE		134.00
DEADALUS ENCOUNTER	*film*	134.00
DISCWORLD	*przygodowa*	103.00
DR DRAGO'S MADCAP CHASE		129.00
DRUG WARS	*filmowa strzelanina*	99.00
DUNGEON MASTER 2	*role playing*	139.00
ENCORE	*3 gry, przygoda, symulacja*	36.00
EUROFIGHTER 2000	*symulacja*	Tel.
F1 GRAND PRIX 2	*samochody*	Tel.
FADE TO BLACK	*przygodowa*	134.00
FIFA SOCCER '96	*piłka nożna*	Tel.
FIGHTER WING	*symulacyjna*	89.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	90.00
FLIGHT UNLIMITED	*symulacja*	183.00
FOOTBALL LTD	*manager piłkarski*	Tel.
FULL THROTTLE	*przygodowa, hit!*	163.00
FX FIGHTER	*walki wirtualne*	168.00
GUILTY	*przygodowa*	85.00
HAMMER OF THE GODS	*role playing*	91.00
HEART OF DARKNESS	*przygodowa*	Tel.
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
HELL	*przygodowa*	103.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC	*rpg*	Tel.
HI-OCTANE	*zręcznościowa*	134.00
INFERNO	*symulacja kosmiczna*	145.00
INFERNO SPEC.	*+metal box, T-shirt*	170.00
KASPAROW/BRIDGE	*szachy+bridge*	46.00
KLIK & PLAY	*(PL) do robienia gier*	109.00
KOSHAN CONSPIRACY	*przygoda*	Tel.
LAST SOUNTY HUNTER	*film. strzel.*	98.00
LOST EDEN	*przygodowa*	134.00
MAGIC CARPET 2	*nowa wersja*	134.00
MEGA RACE	*wyścigi*	55.00
NEED FOR SPEED	*samochody, hit!*	134.00
OPERATION BADYCOUNT	*3-D*	42.00
PHANTASMAGORIA	*horror-przyg.*	195.00
PRIMAL RAGE	*walki dinozaurów*	119.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa, hit!*	128.00
PRIVATEER	*kosmiczna*	48.00
QUARANTINE	*strzelanina 3-D*	79.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przygodowa*	Tel.
RISE OF THE ROBOTS	*walki 3-D*	103.00
SEA LEGENDS	*strategiczna*	Tel.
SCOTTISH OPEN	*wirtualny golf*	70.00
SHELLSHOCK	*symulacja 3-D*	Tel.
SILENT STEEL	*4CD, przygodowa*	Tel.
SLIPSTREAM 5000	*strzelanina*	85.00
STRIKER '95	*piłka nożna*	132.00
STRIP POKER PRO	*film 18 lat*	135.00
SUPER STRIKE COMMANDER 2		46.00
TERMINAL VELOCITY	*strzel. 3-D*	134.00
TFX	*symulator lotniczy, super cena!*	115.00
THE DIG	*rysunkowe, przygodowa*	Tel.
THE LAST DYNASTY	*przygodowa*	168.00
THUNDERHAWK 2	*symulacja*	Tel.
TIME GATE	*rycerze, przygodowa*	Tel.
TOP GUN	*symulacyjna*	Tel.
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VIRTUA CHESS	*super szachy*	135.00
WETLANDS	*super strzelanina*	Tel.
WING COMMANDER ARMADA		67.00
WITCHAVEN	*zręcznościowa 3-D*	Tel.
WORMS	*rewelacyjna strategia*	Tel.

AMIGA

Tytuł	Opis	Cena
ALIEN BREED 3D	*A1200, "Doom"*	115.00
AMERICAN POKER	*karciana 18 lat*	9.50
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BANSHEE	*A1200, strzelanina*	52.00
BARBARIAN	bijatyki	14.50
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.50
BRAIN FODDER	*edukacyjny 5-D*	29.50
BURNTIME	*strategiczna*	39.50
CANNON FODDER 2	*strzelanina*	61.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
CYBERFORCE	*przygodowa*	29.50
CYTADELA	*strzelanina 3-D*	39.50
DAN WILDER	*przygodowa 3-D*	21.00
DAWN PATROL	*symulacyjna*	89.00
DOMAN	*walki barbarzyńców*	34.00
DREAMWEB	*przygodowa*	89.00
ENERGY MOVER	*logiczna*	34.00
EKSPERYMENT DELFIN	*przygodowa*	34.00
EPIC	*symulator kosmiczny*	24.00
FEARS	*doomowata*	58.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN		Tel.
*FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	46.00
FOREST DUMP	*przygodowa*	20.00
FRANKO	*bijatyka*	23.50
GATE 2 FREEDOM	*przygodowa*	29.50
GLOOM	**doomowata**	58.00
GUARDIAN	*strzelanina*	32.00
GUNSHIP 2000	*symul. helikoptera*	24.00
*HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
INTERCALARIS	*doomowata*	Tel.
ISHAR 2	*role playing*	39.00
ISHAR 3	*role playing*	Tel.
JAGUAR XJ220	*wyścigi*	24.00
JAMES POND 3	*A1200, platformowa*	30.00
JANOSIK	*platformowa*	10.00
JURAJSKI SEN	*platformowa*	21.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	39.00
KNIGHTS OF THE SKY	*symulacyjna*	24.00
KRĘTACZ	*logiczna*	14.00
LAMBORGHINI	*wyścigi, też dla 2*	39.00
LAST SOLDIER	*platformowa*	14.00
LIGA POLSKA MANAGER	*manager*	21.00
LOST IN MINE	*logiczna*	30.00
MAGICZNA KSIĘGA	*przygodowa*	24.00
MENTOR	przgodowa	35.00
METAL MUTANT	*zręcznościowa*	24.00
MISJA HAROLDA	*przygodowa, 10*D*	Tel.
MORPH	*A1200, platformowa*	39.00
ORTOGRAF	*słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT	*przygodowa*	29.50
PINKIE	*platformowa*	30.00
POLE WALKI	*strategiczna*	21.00
POLTERGEIST	*"mówiona" przygodowa*	29.50
PROJECT BATTLEFIELD	*strzel. 3-D*	26.00
*ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	52.00
ROOSTER	*zręcznościowa*	14.00
ROOSTER 2	*zręcznościowa*	18.00
*SABRE TEAM	*strategiczna*	39.00
SKELETON KREW	*A1200, strzelanina*	39.50
*SOCCER KID	*zręcznościowa*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	*manager*	24.00
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STREET HASSLE	*nawalanka*	11.00
***SUPER SKIDMARKS**	*mini wyścigi*	41.00
SYNDICATE	*strategiczna*	58.00
TAEKWONDO MASTER	*A1200*	28.00
THE GAMES	*olimpiada*	24.00
***THEME PARK**	*strategiczna*	79.00
TRAPS'N'TREASURES	*platformowa*	29.50
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	36.00
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	36.00
WIZKID	*platformowa*	24.00
WOLFCHILD	*platformowa*	19.00
WORMS	*strategiczna*	Tel.

* *program posiada specjalną wersję dla A1200*

IBM PC

Tytuł	Opis	Cena
7 DNI 7 NOCY	*przygodowa pol.*	Tel.
ARMORED FIST	*symulacyjna*	61.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BC RACERS	*śmieszne wyścigi*	52.00
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.50
BUREAU 13	*przygodowa*	85.00
BURNTIME	*strategiczna*	39.50
CANNON FODER 2	*strzelanina*	61.00
COLONIZATION	*strategiczna*	85.00
COMMANCHE	*symulacyjna*	61.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
CUCKOO ZOO (PL)	*dla dzieci*	67.00
EPIC	*symulacja kosmiczna*	27.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	75.00
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	51.00
FRONT LINES	*strategiczna*	58.00
GRAND PRIX UNLIMITED	*wyścigi*	29.50
GUILTY	*przygodowa*	85.00
HAND OF FATE (PL)	*przygodowa*	67.00
HANNIBAL (PL)	*strategiczna*	46.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
HIGH SEAS TRADER	*strategiczna*	58.00
HISTORIA POLSKI	*edukacyjny*	28.00
INFERNO	*symulacyjna kosmiczna*	145.00
INFERNO SPEC.	*+metal box, T-shirt*	170.00
ISHAR 2	*role playing*	39.00
ISHAR 3	**role playing**	Tel.
KA–50 HOKUM	*symulacyjne*	85.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	49.50
KLIK & PLAY	*tworzenie gier*	85.00
KOSMOS	*ekonomiczno-strategiczna*	36.00
LAMBORGHINI	*wyścigi też dla 2*	39.00
LIGA POLSKA MANAGER '95	*manag.*	39.00
LOW BLOW	*boks*	29.50
MAGIC CARPET	*przygodowa*	85.00
METAL MUTANT	*strzelanina*	24.00
MISJA HAROLDA	*przygodowa*	Tel.
ORTOGRAFIA PRO	*edukacyjny*	19.00
PIOTRKÓW	strategiczna	42.00
RAMON'S SPELL	*przygodowa*	Tel.
ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	57.00
ROOSTER	*zręcznościowa*	29.50
SABRE TEAM	*strategia, komandosi*	46.00
SCOTTISH OPEN	*wirtualny golf*	57.00
SOCCER MANAGER	*manager*	18.00
SOŁTYS	*przygodowa*	36.00
SPY MASTER	*przygodowa*	23.50
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STORM MASTER	*strategiczna*	29.50
SUBWAR 2050 (PL)	*symulacyjna*	79.00
SYNDICATE (PL)	*strategiczna*	89.00
Ś-VIRUS	**przygodowa, WIN**	Tel.
TEENAGENT	*przygodowa pol.*	49.00
TFX	*symulator lotniczy*	115.00
THE GAMES	*olimpiada*	23.50
THEME PARK	*strategiczna*	79.00
TYRIAN	**strzelanina**	36.00
UNCOVER IT	*arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA		30.00
WOLFPACK	symulacyjna	46.00
WORMS	**strategiczna**	Tel.
X–COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		85.00

CD 32
COMMODORE 64
ATARI XE

... nadal w ofercie!

Zdrowych i radosnych Świąt Bożego Narodzenia, Szczęśliwego Nowego Roku, życzy wszystkim swoim przyjaciołom, klientom, współpracownikom i sympatykom MIRGAE SOFTWARE.

Z okazji świąt oferta specjalna ...

wszystkie zamówienia do 31.01.1996 realizowane będą z 10% rabatem

do każdego zamówienia na Amigę powyżej 50.00 zł program gratis

do każdego zamówienia na PC powyżej 100.00 zł playable demo gry

do każdego zamówienia na CD-ROM powyżej 200.00 zł niespodzianka

WIELKA PROMOCJA ŚWIĄTECZNA

JAGUAR™

64–BIT MULTIMEDIA SYSTEM

765.– zł

Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

NA GWIAZDKĘ

wiele nowych programów, a także:

NOWE CENY NA JAGUARA

CD-ROM Z PAKIETEM 4 GIER ZA JEDYNE 630.00 zł

NOWE CENY NA PROGRAMY CARTRIDGE JUŻ OD 79.50 zł

WIELE NOWOŚCI

JAGLINK, MEMORY TRACKCART

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 10.00 – 18.00

PENTIUM 75 za 197,-!* z VAT-em cały zestaw + kolorowy monitor 14" LR

*24 miesięczne raty

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST,
PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp.
a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.

– JEDYNE wymaganie to pierwaza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

* RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
* PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
* DOSTAWY DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

KUP RAZ A DOBRZE!

Amiga	RATA*	I wpłata 20%	CENA
CD32	35,-	166,-	660,-
A1200 + 630 HDD	109,-	419,-	2099,-
A1200	77,-	299,-	1490,-
A600	39,-	169,-	780,-
A500	33,-	130,-	650,-

Karty muzyczne	RATA*	I wpłata 20%	CENA
16-bit Stereo + 2xgłośniczki	22,-	99,-	439,-
16-bit Stereo + CD-ROMx4 + 2xgłośniczki	49,-	199,-	969,-
DOS 6.22 i Win 3.11 PL	18,-	69,-	349,-
Windows95 UPG do Win 3.11	15,-	69,-	299,-

Ceny zawierają 22% VAT

Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20% *

Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki) *

Posiadamy duży wybór bardzo dobrych stolików pod komputer *

Płyta główna PCI, Procesor Pentium Intel, 8 MB RAM, Magistrala PCI, Cache 256 KB, Floppy 1.44 MB 3.5", Sterownik PCI IDE, Karta grafiki SVGA PCI 1 MB, Klawiatura, Mysz z podkładką, Obudowa Mini Tower

BELL		RATA*	i wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	Programy
BELL	486DX4/100 4MB RAM	99,-	399,-	1999,-	—	—	420	—
BELL	486DX4/100 4MB RAM	147,-	569,-	2849,-	—	kolor 14" LR	420	—
BELL	486DX4/100 4MB RAM	155,-	599,-	2999,-	—	kolor 14" LR	420	—
BELL	Pentium 75	197,-	762,-	3799,-	—	kolor 14" LR	850	—
BELL	Pentium 75	239,-	922,-	4599,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN
BELL	Pentium 75 głośniczki +karta muzyczna	239,-	999,-	4699,-	x4	kolor 14" LR	850	—
BELL	Pentium 90	265,-	1022,-	5099,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN
BELL	Pentium 160	275,-	1062,-	5299,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN
BELL	Pentium 120	296,-	1143,-	5699,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS WIN

Oryginalna Płyta główna i Procesor Pentium 60, 75, 90, 120 MHz firmy Intel, Magistrala PCI, 8 MB RAM, Cache 256 KB, Floppy 1.44 MB 3.5", Twardy dysk w wymiennej ramce, Sterownik PCI IDE zintegrowany z płytą, Karta grafiki SVGA PCI 1 MB, Klawiatura 101 klawiszy, Mysz z podkładką, DOS 6.22, Windows for Workgroups 3.11 PL Works 3.0 PL, Program „Pierwszy krok" – sam nauczy Cię obsługi komputera, Program do automatycznej konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik użytkownika w języku polskim, Obudowa Desktop lub Tower

Optimus		RATA*	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	Programy
Optimus	Pentium 60	199,- / 217,-	1120,- / 841,-	4199,-	—	kolor 14" LR	528	DOS, WIN Works
Optimus	Pentium 60	231,-	893,-	4459,-	x2	kolor 14" LR	528	DOS, WIN Works
Optimus	Pentium 60	243,-	942,-	4699,-	x4	kolor 14" LR	528	DOS, WIN Works
Optimus	Pentium 75	280,-	1083,-	5399,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works
Optimus	Pentium 90	298,-	1153,-	5749,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works
Optimus	Pentium 120	363,-	1404,-	6999,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works
Optimus	Pentium 133	389,-	1504,-	7499,-	x4	kolor 14" LR	850	DOS, WIN Works

Zachowaj rachunek za sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.

PLASTIC LITTLE – THE ADVENTURE OF CAPTAIN TITA

Projekt postaci: *Satoshi Urushibara.* **Reżyseria:** *Kinji Yashimoto.*

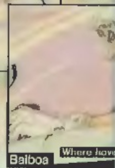
Film przygodowy zrealizowany w konwencji Science Fiction. Akcja rozgrywa się na planecie YIETTA zbudowanej z ciekłych gazów. Mieszkańcy żyją na sztucznych, latających kontynentach, podtrzymywanych przez urządzenia grawitacyjne, które zaprojektował prof. Nalerow Mordish. Głównymi bohaterkami filmu są ELIZE – córka profesora, oraz TITA – pani kapitan statku CHA-CHA MARU. Osnową akcji filmu jest ucieczka obu bohaterek przed pościgiem ze strony żądnych władzy wojskowych, którzy pragną wydrzeć Elizie tajemnicę prac jej ojca.

Czas trwania: 48 minut. **Dla widzów od lat piętnastu.** **15**





Co było dalej?



プラスチックリトル

Akcja Plastic Little zaczyna się w tajnej, podmorskiej stacji wojskowej gdzie profesor Nalerow pracuje ned nowym wynalazkiem – uzyskiwaniem energii z grawitacji planety. Dowiaduje się jednak, że armia pod dowództwem gen. Guizela ma zamiar wykorzystać jego odkrycie jako broń masowej zagłady. Profesor postanawia sabotować swój wynalazek i uciec z bazy wraz z córką. Udaje się



uciec tylko jej, on ginie zabity przez gen. Guizela. W tym samym czasie Tita, siedemnastoletnia kapitan statku łowieckiego (Pet Shop Hunters) budzi się w hotelu, gdzie sądząc po wyglądzie pokoju odbywsta się tam niedawno „mata" imprezka. Nie podejrzewając jak skomplikuje się jej życie, Tita wsiada na swój super motor z zamiarem dobicia do reszty załogi i jej okrętu o nazwie „Cha-Cha-Maru". Po drodze zawadza o pobliski targ. Tam, gdy pakuje ostatnie

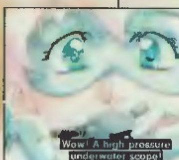




zakupy, wpada na nią uciekająca przed żołnierzami Elize. Oczywiście, Tita postanawia pomóc dziewczynie w kłopotach i razem uciekają ostrzeliwane przez pościg. Wkrótce motor po malowniczej eksplozji rozpada się na kawałki, a one lądują w rzece. Mimo tego udaje się im dotrzeć do statku, gdzie czeka na nie zdumiona załoga. Tita wyjaśnia swoim ludziom sytuację i postanawia pomóc Elize. Za namową Mei, pokładowej lekarki, obie dziewczyny idą się odświeżyć (oczywiście w stroju Ewy) do niesamowitej „łazienki" okrętowej, która wygląda raczej jak wielka łaźnia połączona z basenem, ogrodem botanicznym i czymś jeszcze. Elize wyjaśnia Titcie dlaczego jest



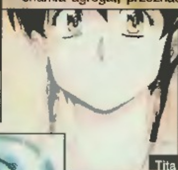








ścigana przez wojsko i to, że tylko ona wie jak zniszczyć tę broń, która powstała w wyniku prac jej ojca. Tita natomiast opowiada że statek „Cha-Cha-Maru" wraz z załogą odziedziczyła po swoim tacie, który zaginął na morzu, oraz wyjaśnia na czym polega jej praca łowcy morskich zwierzątek. W tym samym czasie nawigator Nicol i mechanik Roger w akwalungach podglądają kąpiące się dziewczyny z zawieszonego pod sufitem wielkiego akwarium. Nicolowi z wrażenia puszcza się krew z nosa. Tita spostrzegłszy podglądaczy uruchamia agregat, przeznaczony pierwotnie do uspokajania schwytanych morskich zwierząt. Obaj Nicol i Roger wychodzą z tej opresji mocno zelektryzowani. Tita kwituje ich zachowanie wdzięcznym: „Cholerni zboczeńcy".



Ze zrozumiałych względów zmuszeni jesteśmy mocno okroić wątek „łazienkowy"...



... ale możecie wyobrazić sobie te widoki skoro chłopakowi puściła się aż krew z nosa.

Reszta filmu to nieprzerwany ciąg przygód dziewczyn oraz całej załogi statku „Cha-Cha-Maru", trudno jest opisać cały film z prozaicznego powodu braku miejsca.





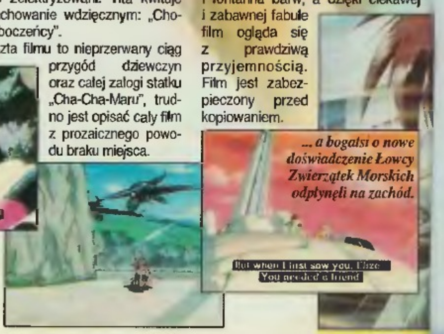
Eeeee.... pierwszy raz opowiadamy film... no nie wiemy czy tego oczekujecie, ale jeśli się wam spodobało to koniecznie dajcie znać. OK?



Animacja jest prześliczna i bardzo płynna jak na OAV, gdyż przy produkcji użyto podwójnej liczby klatek. Caly film ogląda się z przyjemnością, ciągle coś się w nim dzieje: pościgi, wybuchy, demolka, mnóstwo komicznych sytuacji, sceny bitwy podmorskiej no i oczywiście falujące piersi głównych bohaterek. Plastic Little to jedna z najstaranniej zrobionych ostatnio Anime, godna jest polecenia każdemu Otaku.

Sayonara!
Mr Root

P.S. Film powstał jako owoc współpracy dwóch dobrych kumpli, którymi byli chara designer Satoshi Urushibara oraz reżyser Kinji Yoshimoto. Obaj panowie nie są nowicjuszami. Satoshi Urushibara pracował jako projektant postaci i kierownik produkcji przy takich produkcjach jak Bubblegum Crisis 7, Hurricane Live 2033, Crying Freeman, Record of Lodoss War i Five Star Stories. Kinji Yashimoto przeszedł przez prawie wszystkie etapy pracy w branży, począwszy od animatora, przez rysownika szkiców, kierownika produkcji, a skończywszy na reżyserze. Pracował przy produkcji tak znanych filmów jak Macross: Do You Remember Love?, Wings Of Honneamise, Roujin Z, La Blue Girl, Aim For The Top!, Gunbuster, Crying Freeman i Bubblegum Crisis 7. W Plastic Little postacie są genialnie wykreowane, zachwyca ostra kreska i fontanna barw, a dzięki ciekawej i zabawnej fabule film ogląda się z prawdziwą przyjemnością. Film jest zabezpieczony przed kopiowaniem.



... a bogatsi o nowe doświadczenie Łowcy Zwierzątek Morskich odpłynęli na zachód.

MANGA ROOM

Konnichiwa!

Po przeczytaniu ostatniego artykułu o Anime i Manga zapewne zaświeciły wam się oczy na myśl o tych wszystkich filmach i komiksach, niestety wciąż u nas niedostępnych. Manga to kult, a za kult trzeba niestety płacić.

Najłatwiej jest oczywiście nabyć kasety drogą kupna w zagranicznych sklepach lub firmach wysyłkowych. Tu kilka porad dla „kasiastych". Najlepiej zamawiać kasety w Anglii, z uwagi na duży wybór tytułów. Cena kasety waha się od 6 do 13 funtów (z ok. 7% VAT). Odliczony angielski VAT powinien wystarczyć na przesyłkę. Niemcy natomiast mają dokładnie to samo co Anglicy, jednak drożej – po 40-49 marek za kasetę. Tylko wersje niemieckojęzyczne, których jest wciąż niewiele, kosztują taniej. Zawsze jednak można odliczyć sobie 17% VAT. We Francji funkcjonuje niezależny od angielskiego rynek Anime, jest więc tam wiele tytułów niedostępnych u Anglików. Cen francuskich kaset nie znam. No i na koniec Ameryka. Mnóstwo wszelkiego sortu firm wysyłkowych tylko czeka na wasze zamówienia, a tam naprawdę jest z czego wybierać. Trzeba jednak uważać, gdyż po pierwsze kasety są nagrane w standardzie NTSC, kosztują ok. 29-30 dolarów, a co najbardziej irytujące, większość firm zastrzega sobie minimalny koszt zamówienia, np. 100 dolarów plus 50% jako koszt przesyłki za ocean (bandytyzm!).

Najprościej zapłacić kartą kredytową (VISA, Mastercard, Eurocard) – pomału przyjmują się też w Polsce. Mając konto dewizowe (np. rodziców lub znajomych) można dokonać przelewu na konto firmy i wysłać faksem kopię przelewu, co przyspieszy znacznie wysyłkę. Najlepiej jest dogadać się przez telefon z firmą, jaki sposób przesłania pieniędzy najbardziej będzie odpowiadał wam i im.

Gdzie można znaleźć adresy takich firm? Najprościej spojrzeć w działy ogłoszeń dostępnych u nas angielskich pism o grach. Najlepiej jednak sprowadzić sobie czasopisma poświęcone tylko Anime, np. zaprenumerować je w jednej z polskich firm dystrybucyjnych. Większość z nich prowadzi taki serwis dla prywatnych klientów. Pism jest wiele. W Anglii najlepsze to AnimeFX i Manga Mania. W obydwu znajdziecie adresy wszystkich liczących się firm wysyłkowych. W Stanach wiodącym pismem jest Animerica, w Niemczech Animania , a we Francji Animeland.

Jeżeli jednak nie masz zbyt wiele funduszy, to pozostaje handel wymienny. Najlepiej znaleźć kumpla mangofila w którymś z wymienionych krajów i zacząć z nim korespondować. Taki „pen-pal" chętnie przejdzie się do sklepu i kupi wam parę kaset w zamian za coś czego u niego nie ma (np. kompakty z shareware lub panienkami). W poszukiwaniu takiego przyjaciela można napisać do jednego z pism (w AnimeFX jest nawet specjalna rubryka dla poszukujących „pen-pals") lub napisać do jednego z międzynarodowych fanklubów z prośbą o wyszukanie odpowiedniego człowieka.

Na koniec mały apel. Wiem, że wśród fanów Anime krążą kopie niektórych filmów. Jeżeli jednak pojawi się jakaś firma chcąca sprzedawać oryginały, to wspomóżcie ją kupując od nich kasety, a nie kopiując je od kolegów. Aby rynek Anime rozwinął się wystarczająco, musimy wszyscy w tym pomóc. Żadnej firmy nie będzie stać na sprowadzanie filmów, jeżeli każdy będzie miał pirackie kopie. Jeżeli podejdziemy do tego odpowiednio to można być pewnym że już niedługo zaczną pojawiać się polskie wersje filmów (czy to z lektorem czy z napisami).

Sayonara!
Root-san

ANIME FX, 70 Mortamer St., London W1N 7DF, England
ANIMANIA , Weird Visions Media, Postfach 73, 56239 Selters / Ww, Germany
ANIMELAND, 15 rue de Phalsbourg – 75017 Paris, France
MANGA MANIA ze względu na prawa autorskie nie jest dystrybuowana przez wydawców, sugeruję zamawiać ją przez mail order.
ANIMERICA, Viz Comics, P.O.Box 77010, San Francisco, CA 94107, USA
Poprzez mail order można zamówić sobie oryginalne pisma japońskie – polecam: NEWTYPE, AnimeV oraz Animage

UNLIMITED *bez ograniczeń*

PARENTAL GUIDANCE *pod okiem rodziców*

OD LAT 15

OD LAT 18



Wojskowi dopadli Titę i Elizę...





...gen. Guizel (damski bokser) dał popis brutalności...



... w odwecie za atak na ludność cywilną dziewczyny brawurowo wdarły się na teren instalacji wojskowych...



...i odstrzeliły kilku durniów (to nigdy nie zaszkodzi filmom akcji)...



...kolejny raz po zaciętej walce dobra ze złem zwyciężyło dobro, przyjaźń i uroda...





Copyright by Satoshi Urushibara/AnimeFX









FATAL RACING

FATAL RACING to kolejne szalowe wyścigi, w których ogarnięci manią prędkości kierowcy mają możliwość bezszkodowego wyszalenia się po wsze czasy. W morderczych wyścigach pojawiają się elementy iście kaskaderskie. Ot, na przykład skok nad brakującym kawałkiem toru – zupełnie jak w filmie SPEED, tyle tylko, że nie skaczemy autobusem. Do dyspozycji mamy osiem sportowych bolidów, w których drzemie tyle koni mechanicznych, że spokojnie można by nimi obdzielić stado maluchów. Wszystkie pojazdy są wymyślone przez autorów gry i na początku dosyć trudno się wczuć – o wiele ciekawszym tropem poszli projektanci ND4SPD, którzy udostępnili najbardziej odjazdowe wózki z całego świata. Wyścig toczy się na szesnastu bajecznie kolorowych torach na ogół pośród miejskiej scenerii. Nie brakuje podjazdów, tuneli, mostów, górek, reklam, barierek... jednym słowem tory są dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, co wyraźnie widać podczas gry w trybie SVGA. Mamy możliwość wzięcia udziału w pojedynczym wyścigu lub możemy bić rekordy czasowe. Jednak najfajniejszym sposobem spędzenia czasu jest wzięcie udziału w wielkim bezlitosnym wyścigu w którym liczy się tylko wygrany. Vae victis!

Instrukcja z góry uprzedza nas, że przeciwników wyposażono w bardzo brutalne charakterki. I rzeczywiście, wszyscy oponenci wymiatają jak dzicy i w ogóle nie stronią od wszelkich kraks i zderzeń. A gdy widzą jeszcze jakąś szansę wyprzedzenia to karambol murowany. Tak więc na porządku dziennym są przepychanki, lekkie i mocniejsze uderzenia, przytarcia – feir play to puste słowo w tej grze, liczy się jedynie żądza zwycięstwa. Jak się zapewne domyślasz, ty jako najlepszy na całym torze nie możesz pozostać dłużny – jak ktoś się przez ciebie rozwali możesz sobie tylko pogratulować. Świetnym manewrem eliminującym gościa natychmiastowo jest puknięcie tuż przed skokiem – autko przeciwnika nie trafia w tor i na ogół zatrzymuje się na dachu. Uważaj jednak, by samemu nie zrobić z własnej bryczki kabrioleta. Co byś nie robił to i tak po każdym wyścigu blacharka plus nowy lakier murowane.



Gra umożliwia grupowe szaleństwo – obsługuje kabelek lub modem. Jeśli masz dostęp do sieci to, uwaga, grać może 16 osób naraz! Wprawdzie wtedy musisz dysponować komputerami o obłędnej konfiguracji, ale przednia zabawa zapewniona. FATAL RACING całkiem przyjemnie umili czas spędzany w szkolnych pracowniach komputerowych. Dla amatorów dziesiątej muzy przeznaczona jest nagrywarka do filmów – możesz przygotowywać sobie efektowne pokazy i chwalić się nimi przed kolegami, jednak takich bajerów jak w ND4SPD FATAL RACING nie przewiduje.



Wyścigi to niby nic nowego, ale FATAL budują bardzo wciągający klimat. A w dodatku chodzą dosyć szybko. Na torze króluje ostra, wręcz brutalna rywalizacja – niekiedy chciałoby się nafaszerować paru gości ołowiem.

KaYteck

Gremlin'95
PC DOS/WINDOWS — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 26 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
PlayStation



